TELJES JÁTÉK A DVD-N: Mindkét rész a DVD-n **Exkluzív!** Még a boltokban sem kapható!

WATCHMEN

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC guru

1995 Ft 2010.04.

Remek hangulat & extra multiplayer mód

Bioshock 2 teszt

+ kiderül, hogy miért felejthetetlen a folytatás

6 oldalon az összes újdonság

FALLOUT: NEW VEGAS

Minden egy fejlövéssel kezdődik a Mojave sivatag közepén... 2010 ismét a Fallout éve lesz!

Legyél te az univerzum csúcsragadozója!

Aliens vs Predator

Soha nem látott vérengzés az új AvP-ben

Sok csalódás után itt a...

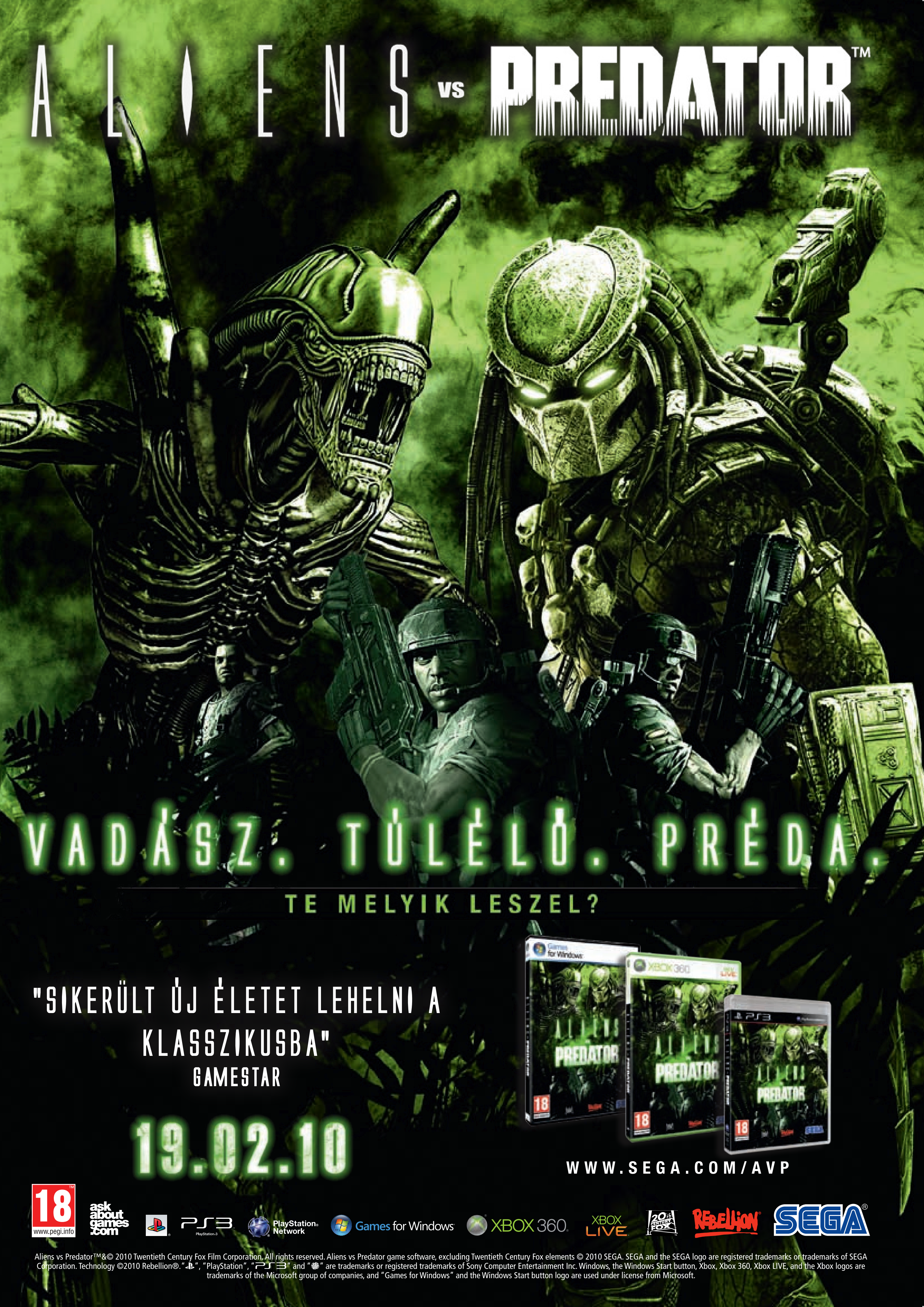
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

Végre egy kiforrott játékot kapunk, szinte hibátlan

Bye-bye Modern Warfare 2? Teszt 7 oldalon!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Bemutatjuk, hogy mitől jobb az új multi sztár a nagy vetélytársánál


ALIENS vs PREDATOR™
VADÁSZ. TÚLÉLŐ. PRÉDA.
TE MELYIK LESZEL?
"SIKERÜLT ÚJ ÉLETET LEHELNI A KLASSZIKUSBA"
GAMESTAR
19.02.10
WWW.SEGA.COM/AVP
18
www.pegi.info
ask about games .com
PlayStation 3
PlayStation Network
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
REBELLION
SEGA
Aliens vs Predator™&© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Aliens vs Predator game software, excluding Twentieth Century Fox elements © 2010 SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Technology ©2010 Rebellion®. "", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Hannes Ludwig, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft   Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Döbbenetesen jó hónap van mögöttünk: megérkezett a Bioshock 2, a Bad Company 2, az új AvP, és a S.T.A.L.K.E.R. rajongóinak sem kell szomorkodniuk, lehet felpörgetni a Call of Pripyat DVD-ket! Ezekről a játékokról most mindenre kiterjedő tesztet olvashattok a PC Guruban! Még ebből az erős listából is kiemelkedik a Bad Company 2, amelyre nem bírtunk nem 93 százalékot adni, és ami sikeresen meg is győzte a szerkesztőséget, hogy bizony az új Battlefield mutiplayer módja élvezetesebb, mint a Modern Warfare 2-é. Ha okosabb, taktikusabb csapatjátékra vágysz, és jól jönne néhány vezethető jármű is, akkor ideje kipróbálnod a Bad Company 2-t. Az már csak hab a tortán, hogy nincs az az építmény, amit ne rombolhatnál porig a játékban – Chris 7 oldalon részletesen bemutatja nektek, hogy mire számíthatok az év legjobban várt multis FPS-ében. De ugyancsak kötelező az AvP, mert hiába a modern lövöldözés, a Bolygó neve: Halál hangulatával semmi nem vetekedhet! Az az élmény pedig garantáltan felejthetetlen lesz, amikor az univerzum csúcsragadozójaként végre megkapod a predátorok brutális erejét és különleges képességeit. Csak azt sajnáljuk, hogy a korábbi játékok pattanásig feszült hangulatát az új AvP már nem örökölte… Ha pedig ez a sor remek folytatás még nem lenne elég, lapozzatok a 16. oldalra, ahol Bate 6 oldalas cikkéből kiderül, hogyan kezdődik majd a Fallout: New Vegas, milyen változásokat hoz a megreformált dialógusrendszer, illetve milyen helyszínekre és eseményekre számíthattok a kaszinóvárosban és környékén. A New Vegas megjelenése ősszel várható, de a PC Guruból már most mindent megtudhatsz róla.

Shoebaron

A GURU LEGYEN VELETEK!

A PC GURU következő száma 2010. április 01-jén jelenik meg!

Tartalom
2010/04

»Rum, grog, fekete lobogó – PotC: Armada of the Damned 030

060 »Ukrán rulett – S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

»Bemutató

010 Hírek
016 Fallout: New Vegas
022 Prison Break
024 Brink
026 Millió dolláros bébik (A 10 legdrágább játék)
028 The Grinder
030 Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned
034 EA Sports FIFA Online
036 Starcraft 2 bétateszt

»Teszt

038 Battlefield Bad Company 2
046 Battlefield Bad Company 2 Tippek-trükkök
048 Sins of a Solar Empire: Trinity
050 Bioshock 2
056 Truck Simulator összefoglaló
058 German truck Simulator
060 S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat
064 Napoleon: Total War
068 King's Bounty: Armored Princess
070 Aliens vs. Predator
074 Nem nőknek való vidék
076 Mario and Sonic at the Olympic Games

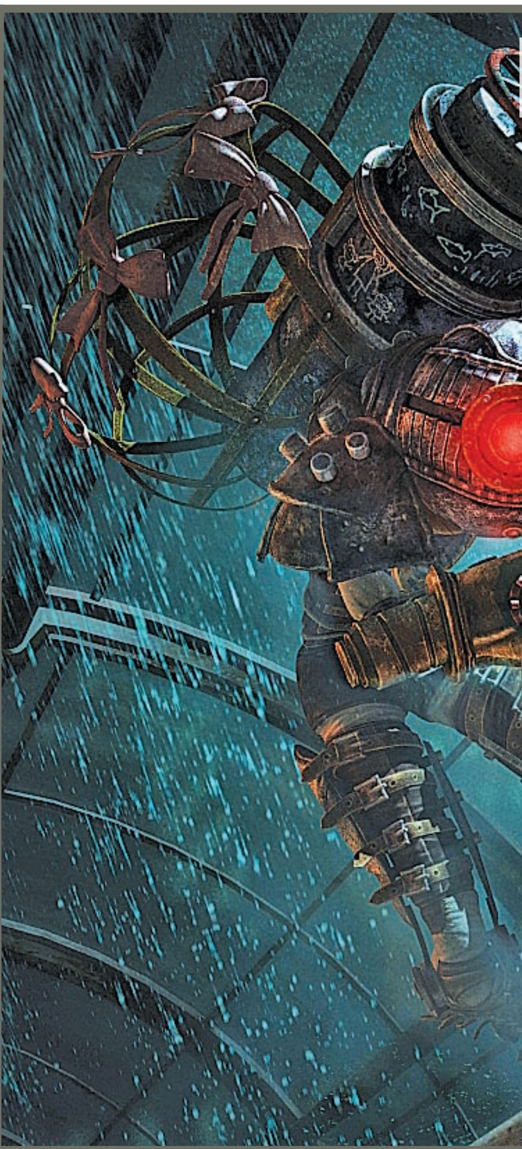
»Hardver

084 HW-hírek
089 Guru ÁlomPC
090 DirectX 11 az alsóházban
092 Terabájtok bűvöletében
094 Gép a gépben
096 Hardverbemutatók
100 Apple-történelem
102 Homok a Gépezetben

»Rovatok

078 Top 5 Classic
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Mentőöv
106 Levrov
108 Külvilág

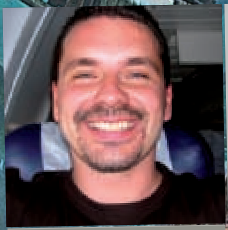
016 »Rien ne va plus – Fallout: New Vegas



»A lányokkal csak a baj van – Bioshock 2 050

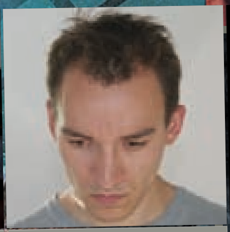
»Napoleon naplója – Napoleon: Total War 064

Így a tavasz elején ismét aktuálissá válnak a lenge öltözetű lányok. No de mit tennél, ha egy reggel felébredve rémülten tapasztalnád, hogy éjjel nővé változtál?



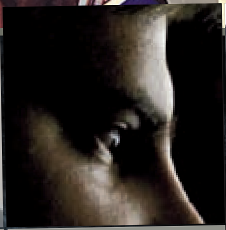
Shoebaron

Fúúú te, vennék néhány miniszoknyát, és keresnék egy csinos barátnőt, mert a pasikban nem lehet megbízni! Aztán megírnám a 15 legdurvább szextippet és jelentkeznék a Cosmóhoz! Mission accomplished! Amúgy fogalmam sincs, furcsa egy helyzet lenne. Gyorsan utánajárnék, hogy érdekelnek-e még a játékok…



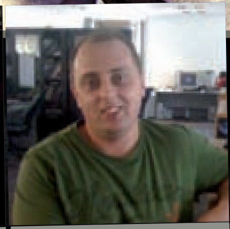
Bate

Ha ilyesmi történne, akkor szinte biztos, hogy legalább fél óráig sikítanék, majd mikor már elment a hangom, és lenne időm gondolkodni, akkor végigpörgetném életem számos pillanatát, annak reményében, hogy végre megértsem azokat a dolgokat, amik nőkkel kapcsolatosak, és eddig férfiként fel sem foghattam.



Miguel

Minden valószínűség szerint szőkére festetném a hajam, és beállnék a vándorcirkuszba. Milliókat keresnék a „Szőke és mégsem tökhülye" mutatványommal. Szinte már hallom is a hangosbemondó hirdetését: „Szibbéérriai tiggrrris, tánccccolló jeggessmeddve, éss a szőkke nnő, aki tudja, mikorr fúj lesst a bíró!"

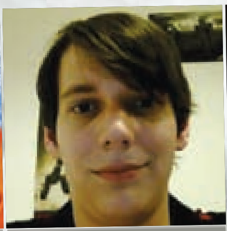


Chris

Van egy olyan sanda gyanúm, hogy rajtam kívül nem sok mindenki venné észre a változást, legfeljebb a barátnőm. Mindenesetre igyekeznék kihasználni az ezzel járó előnyöket, s Lily (régi PC Gurus kollégánk) példáját követve például követők és rajongók ezreit hódoltatnám be magam előtt.

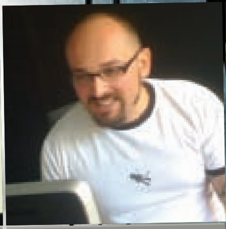
Joc

Nekiállnék kitakarítani, rendet rakni, és rendelés helyett végre főzni magamnak valami normális kaját. Ebéd után egy nagy alvás és reménykedés, hogy mikorra felébredek, visszaváltozom. Ha mégsem, akkor felhívogatnám a lányismerőseimet, és az őrületbe kergetném őket azzal, hogy értem, miről beszélnek…



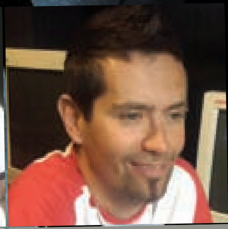
Chocho

Miután túl vagyok a sokkon, kirúzsoznám magam, megcsinálnám a hajamat-sminkemet, majd berontanék a szerkesztőségbe, hogy összevissza pusszantsam a drága főnökeimet, amiért ilyen roppant frappáns kérdést sikerült kieszelniük. Persze az is lehet, hogy csak üvöltöznék az anyukám után.



Britt

Ha ennek ellenére továbbra is hasonlítanék a mostani önmagamra: a Yellow Pages „plasztikai sebészek" rovatának böngészése következne. Viszont ha olyan lennék, mint amit most elképzelek: hosszú szabadságra mennék. Egy dél-franciaországi körutazás velem „kettesben" beleférne.



Ricco

Igazából fogalmam sincsen, viszont egy örömteli lehetőséget már most látok a dologban: végre eljönne az a pillanat, hogy egy nő úgy használja a bankkártyámat, hogy egyrészt tudok róla, másrészt minden egyes elköltött forinttal egyetértenék. Ennek örömére vennék is egy finom pezsit, meg valami rucit…

038 »Társasági élet – Battlefield: Bad Company 2

DVD-TARTALOM

Jól kezdődik a 2010-es év, legalábbis ami a játékmegjelenéseket illeti. Számtalan tavalyról elcsúsztatott játék megjelenésének örvendezhettünk az év első két hónapjában, melyekről jó szokásunkhoz híven ezúttal is elkészítettük videotesztjeinket, amiket felpakoltunk korongunkra. Külön felhívnánk figyelmeteket teljesen átszabott DVD-keretprogramunkra is, ami Kamocsai Tamásnak (Thomace) és Chrisnek hála most új designt kapott. Reméljük, elnyeri tetszéseteket!

»DEMO

»ZOMBIE DRIVER

Az EXOR Studios kiadta a Zombie Driver című játékának demóját, amiben felülnézetből irányíthatjuk autónkat, célunk pedig minél több zombi kilapítása lesz. A teljes verzió 17 küldetést tartalmaz, valamint jó pár mellékküldetést is végrehajthatunk, de lehetőségünk van akár szabadon is garázdálkodni a városban. A zombihadak ellen hat különféle járművel, valamint az azokra aggatott fegyverekkel vehetjük fel a harcot, amiket még három szinten fejleszthetünk is. A DVD-mellékletre felkerült demóban most mindebbe ti is belekóstolhattok.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 2GB RAM / 512MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 8600+ / Ati Radeon HD2900+) «

»DEMO

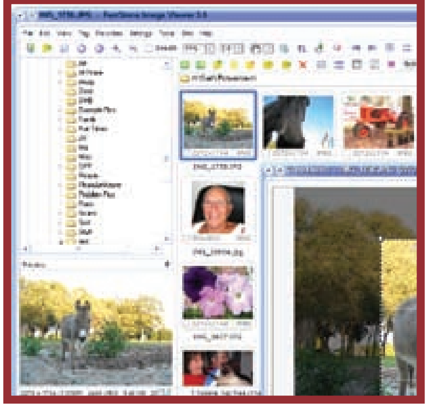
»STRANGE CASES...

A tarot kártyák általában a jövőnket jósolják meg, ám ebben a játékban a nyomozásunk elengedhetetlen kellékei lesznek. A remekül kidolgozott programban detektív módjára kell előrejutnunk a történetben. A játék különféle fejtörőket és tárgykereséssel ellátott feladatokat ad meg nekünk az egyes helyszíneken, amiket teljesítve továbbléphetünk a következő helyszínre. A feladványok zöme valamennyire eltérő, így a megfigyelőképességünket próbára tevő tárgykeresés mellett bőven akad majd agymozgató feladvány is a játékban. A kellemes hangulat és a variált feladványok miatt mindenképp érdemes kipróbálni ezt az alkotást. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 512MB RAM / 64MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 5900+ / Ati Radeon 9800+) «

»TURKÁLÓ

»FASTONE IMAGE VIEWER



Jó képkezelő szoftvert találni nem könnyű feladat. A legtöbb változat vagy rettentő drága és tele van felesleges funkciókkal, vagy ingyenes, de szinte semmi épkézláb műveletet nem tudunk elvégezni vele. A Fastone Image Viewer tökéletes választás lehet mindenki számára, hiszen egy rendkívül sokoldalú, könnyen kezelhető képkezelő szoftver. Támogatja a legnépszerűbb képformátumokat, átméretezhetünk, forgathatunk, vagy akár élesíthetünk is digitális képeinken, azaz minden olyan műveletet elvégezhetünk vele, amit egy ilyen szoftvertől elvárnánk. Külön említést érdemel még, hogy külalakját a különféle beépített skineknek köszönhetően teljesen szájunk íze szerint szabhatjuk, valamint az sem elhanyagolható tény, hogy teljesen ingyenes, szabadon terjeszthető szoftver.«

»TELJES DVD-TARTALOM

» JÁTÉKDEMÓK
Zombie Driver / 1001 Nights: The Adventures of Sindbad / Boonka / Evoly / Habitat: Rescue Lions Pride / King's Smith / Rasputin's Curse / Strange Cases: The Tarot Card Mystery / The Clumsys 2: Butterfly Effect

» INGYENES JÁTÉKOK
Generally / Suave / Super Tux

» VIDEOELŐZETESEK
Aliens vs Predator / Battlefield: Bad Company 2 (2db) / Bioshock 2 (3db) / Aliens vs Predator (2db) / Battlefield Bad Company 2 / Bioshock 2 / Command & Conquer 4 / Fallout: New Vegas / Just Cause 2 / Lego Harry Potter (2db) / Magicka / Napoleon Total War / Stargate Resistance / Supreme Commander 2

» PCG LIVE
Bioshock 2 / Dark Void / Heavy Rain (PS3) / Mass Effect 2

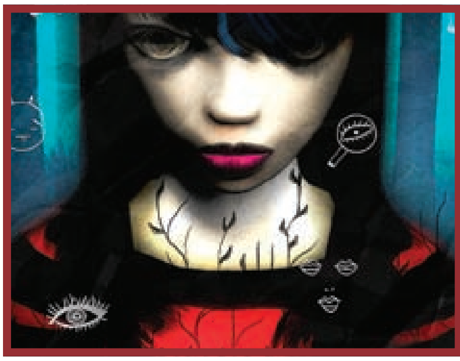
» MOZIELŐZETESEK
Cop Out / Ghost Writer / Repo Man / The A-Team / The Crazies / Wall Street: Money Never Sleeps

»EXTRA TELJES JÁTÉK

»COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

A hamarosan megjelenő, mindent lezáró, utolsó Command & Conquer játék napokon belül a boltokba kerül. Már jó néhány bemutatót írtunk a játékról, mostani DVD-mellékletünkre is került fel videó belőle, de ha igazán hangulatba akartok kerülni a megjelenés előtt, érdemes lehet újra elővenni a nagy klasszikusokat valahonnan. A Westwood és az EA pár hónappal ezelőtt már ingyenessé tette az univerzum köré épülő játékok egy részét, kezdve az 1996-os első résszel, majd a Red Alerttel. Februárban pedig mindenki legnagyobb örömére így járt a Tiberian Sun című, 1999-es rész is, amely Command and Conquer 2 néven is ismert.

Az 1.2 GB-os csomag természetesen felkerült DVD-mellékletünkre is, amit egyszerűen csak ki kell csomagolnotok a C:\Program Files\ könyvtárba. Ez a változat egyébként tartalmazza a játékhoz megjelent egyetlen kiegészítő lemezt, a Firestormot is. «



»MAGYARÍTÁS

» THE PATH

A The Path egy különleges játék. A jól ismert történetnek, a Grimm testvérek által megörökített mesének a piros kapucnis kislányról meg a gonosz farkasról, igen egyedi feldolgozása. Az alternatív szubkultúra hatása letagadhatatlan a megjelenítésen, a történetben vázolt problémák pedig egyáltalán nem illenek egy könnyed szórakozást nyújtó játékhoz. Művészet? Lehet. Mindenesetre a játékot mostantól magyarul is élvezhetitek, hála a Steel Blade Team csapatának, akiknek magyarítását két másikkal egyetemben most megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön. Köszönjük!«

»PCG Live!

»VIDEOTESZTEK, MOZIELŐZETESEK

PCG Live rovatunkat ebben a hónapban különösen jó, sokak által várva-várt játékokról készült videotesztekkel töltöttük meg, melyek január-február hónapban érkeztek szerkesztőségünkbe. Górcső alá tettük a már most az év szerepjátékának ígérkező Mass Effect 2-t, a 2007-es év játékának folytatását, a Bioshock 2-t, valamint Chochóval elbeszélgettünk arról, hogy miért is húzta le annyira előző számunkban a Dark Void-ot. Emellett sikerült videót rögzítenünk egy különleges kedvencünkről is, a PS3 exkluzív Heavy Rainről.«

»ESET KÓD: MY7BSR

»VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogram-figyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba.Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»TELJES DVD-TARTALOM

» HÁTTÉRKÉPEK
Aliens vs Predator (3db) / Dante's Inferno / Dead Space 2 / Heavy Rain / Prince of Persia (2db) / Star Trek: Online / Star Wars Battlefront: Elite Squadron / Bioshock 2 (3db)

» TURKÁLÓ
Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP vCD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.7.1893 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v10.1 és nVidia Forceware 196.21 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.91 | Képkezelés: GIMP v2.6.8 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.5.3 / XnView 1.97 | Multimédia: Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.20 / K-Lite Codec Pack v5.7.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.5 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.572 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.5 / Game Booster v1.31 / Smart Defrag v1.40 / Glary Utilities v2.19.0.800 | Számítógép védelem: Avira AntiVir Personal v9.0.0.415 / Comodo Internet Security v3.14.130099.587 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített adatbázissal - 2010.02.16)

WATCHMEN

»fejlesztő: Deadline Games »kiadó: Warner Bros »web: www.watchmenvideogame.com

Közel a vég!

Az e havi PC Guru teljes játéka nem vádolható azzal, hogy régi lenne, hisz tavaly nyáron jelent meg az akkor mozikba kerülő Watchmen: Az őrzők című mozi hivatalos játékaként. Aki látta a filmet, tudja, milyen hatásos volt, úgyhogy ideje újraélni a világvégét.

írta» CHOCHO

A Watchmen: The End is Nigh nemcsak azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy piszkosul jól festett a bemutatókon, hanem azzal a furcsa terjesztési módszerrel is, hogy a kiadó több részletben szerette volna a közönség elé tárni. Végül két epizód jelent meg, és fejezte be a nagy kalandot, s most mindkettőt megtalálhatjátok a DVD-mellékletünkön. Az, hogy milyen játék a The End is Nigh, összetett választ igényel. Alapjában véve egy beat-em-up stílusú (magyarra nemigen lehet lefordítani, talán az „Üsd-vágd, nem apád!" mondás írja le a legjobban) bunyós program, ahol a tömegével ránk törő ellenfeleket kell kicsit megregulázni a képregény és a film két ikonikus főszereplőjével, a szociopata Rorschach-kal és a civilben multimilliomos Éjjeli Bagollyal. A történet dióhéjban (azaz röviden fejezetekben) azt meséli el, milyen is volt az élet azelőtt, hogy a kormány betiltotta a szuperhősök intézményét. A sztori tehát előzmény a filmhez, sőt, a második rész pár ott látott jelenetet is bemutat, kicsit másképp mesélve, prezentálva az eseményeket. Érdekes és ötletes megoldás, amit más filmekhez készült játékok is átvehetnének.

KÉT HŐS, KÉT JÁTÉK

A két eltérő főszereplő más és más módszerekkel küzd a bűn ellen, hogy ezzel is kicsit egyedibb szájízt hagyjanak maguk után. Rorschach erőszakosabb és vadabb, ami azzal jár, hogy sokkal gyorsabban mozog Éjjeli Bagolynál, és minden elérhető dologból képes fegyvert varázsolni. Vascsövek, feszítővasak, fadarabok… Csak kapjuk fel, és mehet is a csihi-puhi, de az is jó taktika, ha az ellenfél kezéből kirántott késsel esünk a rosszfiú torkának. Éjjeli Bagoly ezzel szemben nyugodtabb lélek, akit kifinomult harcművészeti stílus vezérel. Lassabban mozog, mint Rorschach, de hatásosabb is, mert jobban véd, és kicsit talán erősebbeket is suhint oda. Mivel pedig van pénze bőven, technikai eszközöket is segítségül tud hívni, úgymint a füstbombát vagy a kampós végű kötelet, amit egy puska segítségével lőhet ki ellenfeleire vagy a pályaelemekre. A legjobb viszont az elektromos sokk, amivel rövidebb időre ártalmatlanná tudja tenni a körülötte lévőket, sőt, még sebez is rajtuk. Az persze, hogy a főszereplők másként küzdenek, a játék kezelésére nincs különösebb hatással. Akárkivel verekedjünk is, a program nem lép túl a „könnyű ütés, nehéz ütés, lökés, blokkolás" recepten, amit sokan kritizáltak a megjelenéskor, holott az igazság az, hogy ez a műfaj nem is követel meg több bonyolítást. A beat-em-up ugyanis nem mai gyerek, fénykorát az arcade automaták korában élte, így érthető,

MINIMUM GÉPIGÉNY

ÁTLAGOS GÉPPEL ÁTLAGON FELÜL

Ahogy az a cikkben is szerepel, a Watchmen bár jól fest, nem egy feneketlen gyomrú bestia – már az átlagosnak mondható 1,8 GHz-es P4-es processzor is elég a futtatáshoz, 1 GB RAM-mal és egy 128 MB VRAM-os videokártyával megtámogatva. A két rész nagyjából kétszer két-három gigabájtot foglal el a merevlemezen.

»WATCHMEN 2?«

Noha a képregényt Alan Moore brit író (V mint Vérbosszú, A pokolból) csak egyszeri történetnek szánta, a jogokkal szabadon rendelkező DC Comics főnöke, Dan DiDio nemrég bejelentette, hogy nemcsak közvetlen folytatás várható, hanem előzménysztorik és mellékágak is. Viszont a film, ami nem sikerült nagyon rosszul, nem kap második részt, mert a kasszáknál nem szerepelt elég jól, ami annak tükrében, hogy mekkora reklámmal bírt, fura. A képregénynek viszont jót tett a felhajtás, hisz húzócímmé vált.«

»A fenébe, bent felejtettem a pénztárcám. Megvársz?

»Meg, de csak kint. Most látom a tükörben, milyen hülyén festek ebben a hacukában...

hogy páran nem tudták értékelni a The End is Nigh klasszikus megközelítését. A Watchmen játékváltozata pedig nem akar több lenni annál, mint ami: egyszerűen szórakoztató, élvezetes, szép és nem túl nehéz szoftvernél.

NEHÉZ A SZUPERHŐSÖK ÉLETE

Az viszont, hogy nem túl nehéz, nem jelenti azt, hogy a The End is Nigh könnyű játék volna. Sőt, valójában nagyon egyszerű meghalni benne (pláne a későbbi pályákon), ha nem a megfelelő taktikát követjük. Tény, hogy idővel ráérzünk az ízére, és onnantól már nem olyan veszettül kemény dió a sok egyszerre támadó ellenfél, de akkorra meg már olyan profin küzdünk, hogy nagyon élvezetes jutalmat jelent egy-egy utcarészlet halál nélküli végigharcolása. Szinte művészien visszük be az ütéseket és védjük ki az ökölcsapásokat, hogy aztán elegánsan intézzük el a gazfickókat – már ha egy feszítővasas arcápolást lehet elegánsnak nevezni. Ez a fajta játékmenet a beat-em-up stílus velejárója, és ennek köszönhető, hogy a Watchmen lendületessége egy percre sem hagy alább a végigjátszás alatt. Ugyan tény, hogy a mai játékmenettel megáldott csodák után önismétlőnek fog tűnni a mechanizmus, de unni mégsem sikerül, és pont időben ér véget egy-egy szakasz ahhoz, hogy a köztük lévő, képregényes átvezetők alatt sikerrel hangolódjunk rá egy újabb menetre. Egyedüli szépséghibája a koncepciónak, hogy a fejlesztők tisztában voltak vele, hogy ez így akkor sem mehet majd sokáig, s ezért a játékot rövidre vágták, még úgy is, ha mindkét epizódot egyszerre vesézzük ki. Együttesen a teljes The End is Nigh végigjátszása nem tart tovább 6 óránál, de azok, akik egyszer már teljesítették, akár 4 óra alatt is végigszaladhatnak rajta. Hát igen, ez kicsit kevés, de kárpótoljon, hogy osztott képernyőn akár ketten is küzdhetünk a jó ügyért egy PC-n. Ez manapság, az online korszakban igen ritka extra.

SZÉP PIROS... A VÉR

A Watchmen nemcsak régimódi játékstílusával tűnt ki a szürkeségből, hanem megjelenésével is. Ez a grafika a tavalyi nagyágyúk között is messze megállta a helyét, hála a magas felbontású textúrákkal és igen komoly mennyiségű polygonnal felvértezett karaktermodelleknek. Az animációk ehhez mérhető szinten működnek, vagyis szép folyamatosak, ezáltal igen látványossá és életszagúvá téve a hoszszabb verekedéseket. Ráadásul a The End is Nigh nemcsak jól néz ki, de kellően véres is, és mind az erőszak, mind a dinamikus fények elképesztően hiteles játéka által teremtett film noir atmoszféra hozzásegít bennünket a filmen látott képi elemek újraéléséhez. A mindezért felelős Kapow motor saját fejlesztés, és nagyon remélem, hogy a közeljövőben viszontlátjuk még valami hasonló programban. A hangok és a zene is igen pazarul van tálalva, főleg hogy a két karaktert megszemélyesítő színészpáros is (Patrick Wilson Éjjeli Bagoly és Jackie Earle Haley Rorschach esetében) a hangját adta a produkcióhoz, a moziból ismerős, maximális beleéléssel. Ehhez még vegyük hozzá a filmből átvett, néhol borongós, néhol bohém zenét, és már kész is a tökéletes hangulatbomba a Watchmen: Az őrzők DVD (vagy Blu-ray) beszerzéséhez, esetleg újbóli megnézéséhez. Ha valakit netán a gépigény ijesztene meg, csak nyugalom, mert az engine amellett, hogy tud egyet s mást, remek optimalizációt kapott, így egy 2 GHz körül ketyegő processzorral és egy GeForce 6-os videokártyával már igen barátságosan fut.

»Az idei nyár egyértelműen a dominadivat jegyében telik majd

ELLENŐRIZNI AZ ŐRZŐKET

A The End is Nigh a megjelenésekor nem kapott valami jó kritikákat, és ennek alapvetően két oka volt. Az első, hogy a beat-em-up stílust ma már sokan nem képesek a helyén kezelni, és olyan játékelemeket várnak tőle, amik egyszerűen nem férnek bele a műfaj kereteibe. A másik, hogy rövid volt, és ezért igen súlyos pénzt kértek, ami többeket felháborított, és arra késztetett, hogy figyelembe vegyék a tartalomhoz mért magas árat, ráadásul mindezt az epizodikus megjelenés miatt kétszeresen. Most azonban itt a nagy alkalom, hogy ingyen játsszátok végig a Watchment, ami minden negatívuma ellenére sem rossz játék.«

SZAGGAT, VAGY NEM SZAGGAT

Nagyjából a tavalyi bejelentés környékén foglalkoztunk utoljára komolyabban az onLive nevű, egyelőre finoman szólva is fejlesztés alatt álló technológiával, ami nem ígér kevesebbet, mint hogy a jövőben nem kell súlyos tíz- és százezreket költenünk a játékokat futtató hardverre, hiszen mindent az internetre kötött speciális konzoljaink intéznek majd. Az elv hátterében az áll, hogy a cég központjaiban felállított szerverparkok intéznek majd minden, a megjelenítéshez és mozgatáshoz szükséges számolási műveletet, aminek végeredményét mi otthon a tévénken a mai ár töredékéért élvezhetjük majd. Az ötlet természetesen már akkor hatalmas figyelmet kapott, és a szkeptikus tömegek sem maradtak el, hiszen sokan az internetkapcsolat sebességét tartják a szűk keresztmetszetnek – és eddig úgy látszott, igazuk is van, hiszen a közelmúltban megrendezett zárt bétateszt egyik eredménye azt mutatta, hogy a manapság átlagosnak mondható 1-4 megabites sávszélesség nem elég az üdvösséghez. A február végén Los Angelesben Steve Perlman, az onLive-ot fejlesztő cég vezérigazgatója a DICE elnevezésű fejlesztői konferencia közönsége előtt demózta a technológiát, és minden rendben ment: a nagyfőnök a nagyjából 800 kilométerrel odébb felállított szerverteremhez kapcsolódva nyomott le pár kört az Unreal Tournamentben, és a rendszer reccenésmentesen futott. A dolognak mindössze két szépséghibája van: egyrészt nem tudjuk, milyen vonal állt a cég rendelkezésére a bemutató alatt (hiszen mondjuk egy dedikált üvegszálas kapcsolat technikailag lehetséges, de az átlagos játékosnak talán egy csöppet drága), másrészt a cég képviselői továbbra sem hajlandók megadni, hogy milyen sávszélességgel lesz érdemes csatlakozni az onLive rendszeréhez.«

AZ ALAN WAKE MÉGSEM JÖN PC-RE

A jelenleg is futó fejlesztések között kiemelkedően rögös utat bejárt Alan Wake a február közepén tett bejelentések alapján (ismét) nem jelenik meg PC-re. Igazából szerintem nem lepődik meg ezen senki, hiszen a Microsoft nem igazán erőltette meg magát az elmúlt három évben a PC-s játékipar megerősítésében (például egy darab épkézláb játékot nem adtak ki a platformra), azonban az a nyilatkozatparádé, ami a bejelentést követő felháborodást próbálta csitítani – na, az nem mindennapi. Először a redmondi szoftveróriás adott ki egy sajtóközleményt, amiben szó szerint az szerepelt, hogy az Alan Wake tipikusan olyan játék, amit a monitor előtt ülő játékosok nem tudnának élvezni, hiszen a fejlesztők kifejezetten a nagy képernyős, nappaliban megejtett játékszeánszokat tartották szem előtt a tervezéskor. Ha lehet, ez a kommüniké (illetve a PC-s játék intimitása) még jobban felszította a kedélyeket, és már-már úgy látszott, hogy a meglehetősen széles körű marketingtevékenységet folytató nagyvállalatnál nem ül senki olyan, aki képes két értelmes (és elsősorban az indulatokat lenyugtató) mondat leírására, mikor Oskari Hakkinen, az Alan Wake-et fejlesztő Remedy vezetője össze nem szedte magát. Ő volt az, aki egy nyilatkozatban elmondta: „Tény, hogy a Remedy egy kis stúdió – összesen ötvenen vagyunk, így nyilvánvaló, hogy egyszerre csak egy platformra koncentrálhatunk, ami jelenleg az Xbox 360. Hogy mit hoz a jövő, azt nem tudom, hiszen nemhogy bejelentenivalónk nincs, de még csak nem is gondolkoztunk el azon, hogyan folytassuk majd az Alan Wake elkészülte után." Hát nem sokkal egyszerűbb ezt mondani, mint ködösíteni meg átlátszó marhaságokkal dobálózni? Nemcsak tiszta víz került a pohárba, de az optimistább olvasók még egy nyitva felejtett kiskaput is felfedezhetnek a bátor Oskari szavaiban.«

» Kicsit hihetetlen, hogy csak most, a hosszú évekig tartó fejlesztés célegyenesében közli a kiadó: biztosan nem lesz PC-s változata Alan Wake kalandjainak «

ACHTUNG PANZER: KHARKOV 1943

»fejlesztő/kiadó: Paradox Interactive»megjelenés: 2010. Q1

Ha valakinek még nincs elege a második világháborúból, az örüljön, mert most végre úgy tűnik, hogy egyes fejlesztők képesek kinyitni olyan csatáknál is a krónikákat, amikről még nem készült kismillió filmes és játékos feldolgozás. A Harkov környékén 1943-ban megejtett csatározások számítógépes megfelelőjét a készítők szerint az abszolút hitelesség jellemzi majd, és ez az állítás nemcsak a történelmi háttérre, a résztvevő felekre és a felvonultatott haditechnikára lesz igaz, hanem a Földön általánosan érvényes fizikai törvények szempontjából is megállja majd a helyét, hiszen a realisztikus röppályák és az elpusztítható környezeti elemek mind-mind a természeti törvények alapvetéseinek megfelelve szerepelnek majd a játékban. Természetesen mindez nem jelenti azt, hogy a valóság minden egyes morzsája bekerül majd a valós idejű és a körökre osztott játékmenet egyes elemeit házasító alkotásba, de öröm látni, hogy végre nemcsak a robbanások minél élethűbb kivitelezésére költenek, de a kutatómunka is megfelelő hangsúlyt kap. Összesen hat küldetés vár ránk, melyek mindegyike a '43-as események történéseit követi, és persze mindkét harcoló fél (a német és a szovjet is) választható lesz. Egyszerre akár 250 gyalogos és 40 gépesített egység lehet az irányításunk alatt, vagyis mozgalmas és sűrű csatamezőkre kell számítani – szerencsére a változatosságra sem lesz panasz, hiszen a tetszetős grafikájú Achtung Panzer 87 különböző katonát és járművet vonultat fel, köztük tüzérséget, támogató egységeket és repülőket is. A megjelenés igen közeli, könnyen lehet, hogy a következő lapszámban már alaposan ki is vesézzük, hogy alakul a helyzet Harkovban.«

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

»fejlesztő/kiadó: Ubisoft
»megjelenés: 2010. 05. 11

Az előző számban már olvashattatok egy előzetest a Herceg új kalandjáról, ám ott még szinte semmilyen részletet nem tudtunk veletek megosztani azon túl, hogy A) a játék nem a szintén május környékén megjelenő filmhez kapcsolódik; B) a játék nem a 2008-as, újragondolt PoP-ot követi; és végül C) ismét az idő homokjával babrálunk majd. Azóta kiderült, hogy olyannyira nem az alcím nélküli, de legalább Elikás-rajzfilmes vonalat követjük majd, hogy az ott megszokott 1 az 1 ellen vívott harcok helyett most inkább az 1 az 50 ellen lesz a jellemző – és ez csak addig reményteli és izgalmas, amíg meg nem tudjuk, hogy a harcmodor leginkább az Assassin's Creedben látottakhoz lesz hasonló, vagyis kitérésekkel és riposztokkal osztjuk majd a jónépet. (Persze fogalmazhatnánk úgy is, hogy vívás helyett egy gombot nyomkodunk majd ötezerszer, de egyelőre nem mondunk negatív véleményt, ráérünk a megjelenés után savazni az egysíkú harcrendszert.) Szintén kérdéses volt, hogy mi újat tud még mutatni az idő folyását manipuláló homok, és úgy tűnik, itt sokkal több jó ötlet született a megbeszéléseken: a Heceg ugyanis képes lesz arra, hogy megszilárdítsa a vizet pusztán azzal, hogy lelassítja a vízsugarat adó cseppeket. A megmerevedő víz persze mit sem érne stratégiailag ügyesen elhelyezett szökőkutak és vízesések nélkül, így biztosak lehetünk benne, hogy nemsokára képzett jégfalmászók beszélnek majd arról, mennyire valósághű is a The Forgotten Sandsben látott mozgáskultúra… Ezen túlmenően a most kiadott képeken jól látszik, hogy azok járnak jól, akiknek a régebbi epizódok barna-piros sápadtsága jön be a 2008-as élénkséggel szemben. Persze kinek lesz ideje gyönyörködni, mikor ötvenen akarják majd a vérét venni? «

AMNESIA: THE DARK DESCENT

»fejlesztő: Frictional Games
»kiadó: n.a.
»megjelenés: 2010. 02.

Emlékszik még mindenki a Penumbra trilógiára? Az üdítő újdonságokra, a harc nélkül is rémületes kalandra és a hihetetlenül béna harmadik epizódra? Nos, itt az idő, hogy a Frictional kiköszörülje a csorbát, ugyanis érkezik az új csoda, az Amnesia: The Dark Descent személyében. Első nekifutásra látszik, hogy a srácok nem követik el a hatalmas újítások implementálásának csábító, de végzetes hibáját, így alapvetően marad minden, amitől az előző három projektjükből kettő sikeres lett – formabontó, a mozdulatokat utánzó irányítás, hátborzongató hangulat és a lélektani horror legszebb pillanatai. Érdekes azonban megemlíteni azt az ígéretet, mely szerint a játékban nem lesznek átvezető videók, tőlünk független animációk vagy időugrások, a történetet ott és akkor éljük át, minden, ami szembe jön, minket kap el először. Ha ezt hozzáadjuk ahhoz a Penumbrában már megszokott lehetőséghez, hogy minden sarok mögül maga a nagybetűs Veszély ugrik ránk, és az ellenállás eszközei kimerülnek a menekülésben és az elrejtőzésben, akkor máris érezni, hogy az Amnesia megint nem a többi játékban már megszokott élményt nyújtja – ha egyszer megjelenik. A fejlesztők egyelőre kiadót keresnek, de ha megtalálják, már semmi sem állhat a második negyedévre tervezett megjelenés útjába.«

CLOVER: A CURIOUS TALE

»fejlesztő: Binary Tweed
»kiadó: Blitz Arcade
»megjelenés: megjelent

Gondolom, nem sokan hallottak a Clover című, kizárólag Xbox Live-on elérhető indie kalandról, de ez a magazin megjelenése előtt egy nappal megváltozott: a játék alaposan kibővített változata immár ugyanis PC-re is elérhető. A leginkább vízfesték-stílusúnak mondható Cloverben (vagyis mostmár Clover: A Curious Tale-ben) Samet, az árván maradt srácot kell segítsük abban, hogy kiderítse, mi áll annak a Sanha népét sújtó támadásnak a hátterében, ami során elvesztette az anyját. Azonban már most érdemes tudni, hogy a minket körülvevő világ titkainak piszkálása könnyen vezethet ahhoz, hogy minden megváltozzon, ami eddig a csodálatos középkori világ alapját adta. A különleges grafikai tálalás, a kibővített PC-s változat újra felvett zongoraszólamai és szinkronhangjai, az új rejtvények mind-mind egy egészen új játékélményt adnak, ráadásul szokatlan módon nincs se életerő, se halál – mindenki a saját sebességén és stílusában fedezheti fel a kalandot. Újabb független játék, amit szívesen ajánlunk a játékipar fő sodrától messzebb lavírozó (és nem utolsósorban megfizethető áron kínált) programok kedvelőinek.«

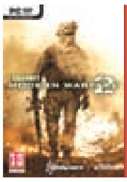
BIZARRE BOND-KALAND

Egyre közelebbinek tűnik az a pillanat, mikor az Activision nem titkolózik tovább, és végre bejelenti azt a Bond-játékot, amin a Bizarre Creations dolgozik üres óráiban. A 007-es ügynök újabb kalandját elregélő program létezését már nem is pletykának, mint inkább rosszul őrzött bizalmas információnak neveznénk, amire lassan már több utalás érkezett, mint az ufók létezésére. Hónapokkal ezelőtt egy álláshirdetésben olvashattuk, hogy a cég egy „egyelőre be nem jelentett, nagy költségvetésű, mozis játék" fejlesztéséhez keresett munkatársat, most pedig az EDGE magazin hasábjairól tudhattuk meg azt, hogy a fejlesztőcsapat igen nagy hasznát veszi mostanság a 2007-ben megjelent shooter, a The Club készítésekor szerzett tapasztalatnak, hiszen egy „2010 végén megjelenő James Bond-játékon dolgoznak". A legutóbbi Bond-program, a Quantum of Solace amúgy a Call of Duty páratlan részeivel elhíresült Treyarch műhelyéből került ki, hogy aztán közepesen gyorsan tűnjön el a futottak még kategória tömegében. Az Activisionnek azonban nem kell ostorral csapkodni a liverpooli illetőségű Bizarre-t, hiszen 2014-ig a kiadó birtokolja a 007-es ügynök minden licencét (na jó, embert talán nem ölhetnek).«

TOP 10

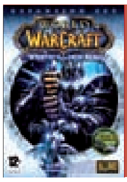
»MAGYARORSZÁG«
02.08 – 02.14

Mass Effect 2
Egyszer úgyis jön majd egy pszichológus, aki bebizonyítja, hogy a kielégítetlen szexuális vágyak miatt vett mindenki ME2-t...
PCG 10.03 »95%«

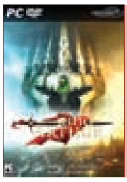


CoD: Modern Warfare 2
Már csak második, de biztosak lehetünk abban, hogy az Activisionnél még így is külön pénzszámláló embereket tartanak.
PCG 09.13 »95%«

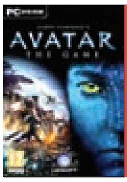
The Sims 3
Nagy kihívóra talált a Sims: a Facebookon 80 millióan játszanak egy nagyjából hasonló játékot, csak ott állatokkal kell pepecselni...
PCG 09.07 »88%«



WoW: Wrath of the Lich K.
Ricco mesélte, hogy mostanában olyan lassúak a WoW-szerverek, hogy ha jön a Cataclysm, tényleg kataklizma lesz...
PCG 09.01 »97%«

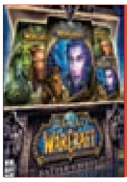


King Arthur
Mi mondtuk, hogy jó lesz, a vásárlók meg lassan elhiszik: a magyar srácok fejlesztette fantasy RPG-RTS hibrid szépen szerepel.
PCG 09.01 »86%«



Avatar
Bár a Ubisoft nem kifejezetten boldog az Avatar játékváltozatának eredményei miatt, azért itthon jól fogy a kék srácos lövölde.
PCG 09.13 »79%«

Counter-Strike Source
Akkor T kezdőről rássolunk B felé, de ketten menjenek jobb perin, zavarják meg kukkeres kempereket...
PCG 04.12 »87%«



WoW: Battlechest
Szerintem gyerekként mindenki szeretett volna egy olyan kalózládát a szobájába, tudjátok, mint ami a filmekeben szokott lenni...
PCG XX.XX »XX%«

The Sims 2
Na, most egészen komolyan jelentkezzenek azok, akik szerint van értelme egy ezer évvel ezelőtti életszimulátorral játszani...
PCG 04.10 »91%«

Euro Truck Simulator
Ezzel kapcsolatban csak egy kérdésem lenne: szeretnétek-e, kedves olvasók, hogy az Euro Truck legyen a teljes játék?
PCG XX.XX »XX%«

ÚJABB POFON – KINEK IS…?

Mielőtt bármit is mondanék a hírrel kapcsolatban, kérek minden olvasót, hogy rögzítsük: a játékiparban tapasztalt kalózkodás káros, ráadásul ez a kár tényleg dollármilliárdokban mérhető, így érthető, hogy a nagy kiadók igyekeznek kitalálni valamit ellene. Következzék hát a hír: A Ubisoft egy egészen új módszert dolgozott ki, aminek alapja az, hogy a játékhoz folyamatos internetkapcsolat kell. Nem, nem csak az aktiváláshoz, a konkrét játékhoz is, ugyanis elég egy apró szakadás, és a futtatott program megáll. Vagy akár ki is lép. És az sem lehetetlen, hogy mindezt mentés nélkül teszi. Több külföldi kolléga is lehetőséget kapott a Settlers 7 és az Assassin's Creed 2 PC-s változatának tesztelésére, és ők hívták fel a kiadó és a világ figyelmét arra, hogy bár ők értik a próbálkozás miértjét, azért ez minimum rossz ötlet, de sokkal inkább hatalmas marhaság. Egy ilyen, tulajdonképpen csak a jogkövető és becsületes vásárlókat sújtó megoldás ugyanis biztosan csak negatív visszhangra talál majd, hiszen azok, akik inkább alternatív, de ingyenes forrásból szerzik be a játékaikat, valószínűleg most is megtehetik majd (lévén eddig csak olyan program készült, amit nehezen törtek meg, olyan még nem, amit soha), így csak az jár pórul, aki legálisan játszana, de speciel pont nincs internete, vagy nem olyan, amilyen a Ubisoft szerint alapkövetelmény. A cég képviselői persze azonnal próbálták finomítani a dolgot, például elmondták, hogy a végleges változatban nem vész el majd a tartalom, amit nem mentettünk el, és a játék nem lép majd ki, ha megszakad a netkapcsolat (ami idehaza még a legnagyobb sávszélességet biztosító csomagok esetében sem ritka). Ha a program érzékeli, hogy nem lát rá a Ubi szervereire, egyszerűen csak megállítja a futást, majd az újrakapcsolódás pillanatában visszatérhetünk ahhoz, amit addig csináltunk. Elméletileg már egy 50 kbps sebességű internet-csatlakozás is elegendő lesz ahhoz, hogy szünetmentesen játsszunk, és ígérik, hogy a központi szerverek nem állnak majd le soha. Látván a leendő vásárlók felháborodását, ebben azért mi nem lennénk ennyire biztosak.«

» Újabb halálra ítélt kalózellenes próbálkozás, ezúttal a Ubisofttól – vajon mikor jönnek rá végre a nagy kiadók, hogy nem a vásárlók büntetése a jó irány? «

MOLYNEUX EGY TEHETSÉGTELEN TUSKÓ

Nagyon sok olyan ember van a világon, akivel kapcsolatban bőszen bólogatnánk egy ilyen kijelentés hallatán, és bár utálhatnánk Peter Molyneux-t azért, mert a Fable III sem jön PC-re, azért speciel vele kapcsolatban nem a címben olvasható jellemzés jön először a szánkra. A tehetségtelen tuskó meghatározást ő adta saját magáról egy, a közelmúltban elmondott beszédében annak kapcsán, hogy a Lionhead felmérése alapján a játékosok nagyobbik fele nem használta a Fable II-ben rejlő lehetőségeket. „Ahogy ezt elolvastam, rögtön az jutott eszembe: ó, Istenem, micsoda tehetségtelen egy tuskó is vagyok én. Ha filmet készítenék, ez azt jelentené, hogy az emberek a moziból kifelé olyasmiket mondanának, hogy aha, nagyon jól nézett ki a film – igaz, egy kukkot nem értettem abból, amiről szólt, de kétségtelenül látványos volt." Talán nem kockáztatunk sokat, ha azt mondjuk, hogy ez az élmény késztette a fejlesztőket a Fable III újragondolására, és arra, hogy kivegyenek belőle mindent, aminek kezelőfelület-szaga van, így nem lesznek se ikonok a képernyőn, se életerőcsíkok a sarokban, sőt, még a szerepjátékokban alapvetőnek mondható szintrendszertől is búcsút kell vegyünk. „Ha sérült vagy, a világ elsötétül, a képzettséged pedig a követőid számában mutatkozk majd meg – egyelőre az átöltözés és a tárgyak kezelése az, amihez kénytelenek vagyunk kis párbeszédablakokat használni." Érdekes ez a hozzáállás, és bár megszoktuk, hogy a Molyneux által adott előzetes információk értéke valahol a szimpla hazugságok és a tévedések között mozog, ez a csavar most tényleg komolynak tűnik. Persze ha nem jön be a húzás, még mindig mondhatjuk majd, hogy „naná, ez a fickó végül is csak egy tehetségtelen tuskó".«

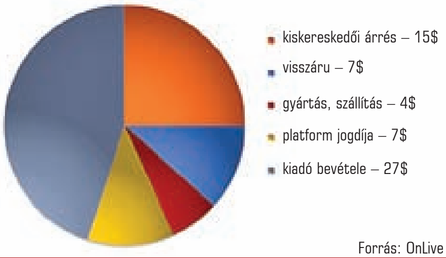
A TÖRPÉK ERŐDJE CSAK RÁD VÁR

Március 16-án jelenik meg az Awakening, a Dragon Age: Origins első komolyabb kiegészítője. Két számmal ezelőtt már elmondtuk, mi minden szakad majd a nyakunkba, azonban most ezen is pontosítanánk, hiszen meg tudjuk mutatni például, hol ömlik majd ránk a gonosz minden dühe. Kal'Hirol a törpék erődje, már hosszú ideje csak úgy ismeri mindenki, mint a helyet, ahol a kovácsmesterséget tanítják. Számos, a világ előbbrevitelét szolgáló találmány született itt, de ami ennél is fontosabb, hogy a legenda szerint a hatalmas mennyiségű kincstől, a drágakőtől és aranytól szinte lépni sem lehetett. Aztán persze Kal'Hirol is elbukott – hogy pontosan mi történt, talán senki sem tudja, az okok a múlt végtelen homályába vesznek. Nem is lehet kérdés, hogy kikre hárul majd a nyomozás, és persze kik lesznek azok, akik kincsekkel megrakodva térnek majd vissza a hajdan szebb napokat is megélt törpevárosból. Március 16-án találkozunk a bejáratnál!«

MIBŐL JÖN KI EGY JÁTÉK ÁRA

Mindig is érdekelt, hogy mi mindent fizetsz meg, mikor megveszel egy játékot? Nos, Steve Perlman, az onLive vezére elmondta (ugyanazon a konferencián, ahol sikeresen bemutatta cége lagmentes távolijáték-technológiáját): egy hatvandolláros játékból nagyjából 15 dollár marad a kereskedőknél, a bevétel fennmaradó 75%-a megy a kiadónak. Persze nem kell azt gondolni, hogy a nagy cégek 45 dollárt kaszálnak minden egyes eladott példányon, hiszen ez a pénz további költségeket fedez, úgymint a különböző konzolgyártóknak fizetendő licencdíj (11%), a gyártás, a csomagolás és a szállítás költsége (7%), illetve az el nem adott darabokkal kapcsolatos későbbi tevékenységekkel kapcsolatos kiadások, amik nagyjából 7 dollárt visznek el, vagyis a teljes vételár nagyjából 11 százalékát. Marad tehát lemezenként 27 dollár a fejlesztés, a marketing és az egyéb költségek fedezésére. Persze ezek az arányok változhatnak, hiszen lehetőség van a konzolok licencdíjának mérséklésére, illetve a készletek jól eltalált méretezésével a legyártott, de értékesítésre nem kerülő példányszám is csökkenthető. Nos, ezért kerül ennyibe egy játék, és minimum ennyi mindenre kell költenie egy kiadónak.«

Így oszlik el egy 60$-os játék ára



Forrás: OnLive

AZT BESZÉLI MÁR…

Egyre biztosabbnak tűnik, hogy valóban Vietnam ad majd otthonta Call of Duty soron következő részének. Legutóbb például szinkronhangot kerestek egy második világháborús veterán szerepére, aki az ázsiai dzsungel poklát is megjárja fegyverrel a kézben. Sajnos az Activision továbbra sem hajlandó megerősíteni vagy cáfolni az információkat.«

»70%«

Érdekel, hogy a Microsoft hogyan szeretné megmenteni a PC-s játékipart? Szeretnéd tudni, mire költene el a PC Gaming Alliance oszlopos tagja kétszázmillió dollárt? Nos, a redmondiak épp arra készülnek, hogy felvásárolják a Fishville (egy facebookos játék) gazdáját. Ha összejön az üzlet, mindenki megnyugodhat, biztosítva lesz a PC jövője.«

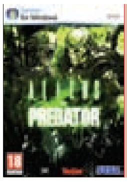
»80%«

Meg nem erősített források és névtelen informátorok alapján egyre biztosabb, hogy az Infinity Ward is MMO-t fejleszt. A pletykák szerint a cég a netes játékokban jóval tapasztaltabb Sony Online-tól és az MMO-császár Blizzardtól csábítgatja el az embereket mostanában, márpedig mi másra lenne ez jó, mint egy új, masszívan netes multi létrehozására?«

»60%«

TOP10

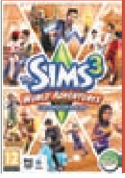
»ANGLIA« 02.14 – 02.20



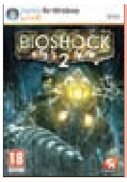
Aliens vs Predator
Nekünk nem jött most át az a félelmetes hangulat, ami a korábbi AvP-játékban még szerepelt – az angoloknak ellenben igen.
PCG 10.04 »80%«

The Sims 3
Ne csodálkozzunk azon, hogy a Sims 3 náluk a menő – könyörgöm, királynőjük van, meg hercegeik, hát mese az egész ország.
PCG 09.07 »88%«

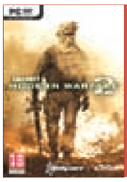
Football Manager 2010
Riccót megkeresték a brit követségről, mert annyit játszik munkaidőben az FM 2010-zel, hogy megkapja az állampolgárságot...
PCG XX.XX »XX%«



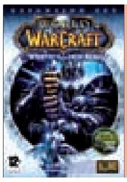
The Sims 3: World Adv.
Tessék: Harry herceg katonának áll Afganisztánban, erre az egész angol nép megy utána a Sims 3 kiegészítőjében...
PCG 10.01 »84%«



Bioshock 2
Ha nekünk is annyi tengerpartunk lenne, és ha magyar nőknek is Big Daddy alakjuk lenne, nálunk is ennyire menne a Bioshock 2.
PCG 10.04 »82%«



CoD: Modern Warfare 2
Manapság az angol haderő már nem olyan ütőképes, mint korábban, így nem meglepő, hogy pótcselekvés gyanánt inkább MW2-znek.
PCG 09.13 »95%«



WoW: Wrath of the Lich K.
Az átlagos időjárást tekintve a WoW világa nem sokban különbözik a brit vidéktől, és hát itt is, ott is sok az ork.
PCG 09.01 »97%«

Mass Effect 2
„Hé, ebben a játékban nem minden nő ronda, mint a világháború!" – mondta az átlagos angol játékos, és vett egy Mass Effect 2-t.
PCG 10.03 »95%«

Star Trek Online
Sheldon Cooper véleménye szerint William Shatner az univerzum legszexisebb férfija, és hát az angolok sem ellenkeznek.
PCG XX.XX »XX%«

Dragon Age: Origins
Ahelyett, hogy a saját gyökereiket kutatnák a King Arthurban, Dragon Age-eznek. Elkeserítő, mindenféle szempontból.
PCG 09.12 »89%«

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

»fejlesztő: Telltale Games »kiadó: Warner Bros.
»megjelenés: 2010. május

Egy újabb adag LEGO, ezúttal Harry Potter szó szerint varázslatos világában verhetünk szét mindent, amit gyerekkorunkban felépítettünk. Érdekes, hogy pont az első négy Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában eltöltött évet veszik alapul a készítők, talán azért, mert ezek még a vidám részek, míg az utolsó három évben többen haltak meg, mint a Keresztapa három epizódjában összesen. Mindenesetre, ahogy az a címből is kiderül, Harry 11. szülinapjától nagyjából a tragikus Trimágus-tusáig visz majd minket a játék, így bőven lesz alkalom a LEGO játékokból már ismert könnyed humor szerepeltetésére. A játékmenet alapjaiban nem változik, bár valószínűleg az eddigi (Batman, Indiana Jones) címekben lényeges bunyót most felváltja a varázslat és a kviddics. A sajtóközlemény szerint a Telltale egy nyílt játékban gondolkozik, vagyis könnyen előfordulhat, hogy nemcsak végigszaladunk a történeten a filmek ritmusában, de még valami kis sandbox-játékmenet is vegyül a négy évbe: „A LEGO Harry Potter igyekszik majd jó arányban keverni a logikai feladványokat a felfedezés örömével, és persze azok se féljenek, akik elsősorban Harry harcait vívnák újra a leghíresebb helyszíneken”. Megjelenés májusban (a pletykák szerint nem kizárt, hogy itthon magyar feliratot kap a program), így a rajongóknak lesz mivel kihúzni az utolsó rész filmváltozatának novemberi bemutatójáig.«

HIHETETLEN FORDULATOK

Igazság szerint csak azért adtam ezt a címet, mert meg vagyok győződve arról, hogy a „Hihetetlen fordulatok a Facebook világában” inkább elijesztené az olvasókat, holott az elmúlt hónapban két érdekes információ is előkerült. Az egyik, számunkra fontosabb, hogy Brave Arms címmel bejelentették az első, kifejezetten a közösségi oldalra szánt FPS-t. Első hallásra a teljes 3D-ben pompázó lövöldözés meglehetősen istentől elrugaszkodott próbálkozás, de valószínűleg sikere lesz. Technikai részletek egyelőre nem igazán kerültek napvilágra, állítólag egy böngészőalapú shooterre kell számítsunk, ami alaposan kihasználja majd a tényt, hogy egy, az emberek között kiépült kapcsolati hálóra alapozó honlap ad neki keretet – és szerintem nem csak nekünk ugrott be erről az a szomorú kép a jövőből, ahol a következő idióta iskolai lövöldöző a Brave Arms-t adja majd meg alapötletként. A kiadott sajtóközlemény alapján azt hihetnénk, hogy az FPS-eket eddig kizárólag az arisztokrácia tagjai játszották, hiszen a fejlesztők nem másra készülnek, mint hogy „elhozzák a lövöldék világát a tömegeknek is”. Aki részt akar venni ebben a történelmi eseményben, vagy legalábbis annak nyílt bétatesztjében, az a bravearms.com-on pillanatok alatt lefoglalhatja magának a kívánt becenevet, azonban megéri sietni, hiszen (és ez a másik meglepetés a Facebook világából) a friss adatok szerint igencsak nagy érdeklődés mutatkozik az FB-n elérhető játékok iránt. Azt mindenki tudta, hogy a Farmville-lel, a világ legegyszerűbb farmszimulátorával sokan játszanak, de azért azon talán még a harcedzett veteránok is elámulnak, ha elmondom, hogy a pontos szám valahol nyolcvanmillió játékos körül mozog. Egyre biztosabban állíthatjuk tehát, hogy a PC-s játék nem haldoklik, bár azt sem állítanánk, hogy él és virul – a mutálódik lesz a szó, ami talán a legjobban leírja a jelenlegi helyzetet.«

»fejlesztő: Obsidian Ent. »kiadó: Bethesda »web: fallout.bethsoft.com

Ami Vegasban történt, Vegasban is marad?

2008 a Fallout 3 éve volt, a játék letarolta az eladási listákat, és besöpört több tucat díjat. 2009 a Fallout DLC-k éve volt, hiszen öt kiegészítőben játszhattuk tovább a Washington környéki senkiföldje történetét. 2010 ismét a Fallout éve lesz, azonban most valami újat, valami mást kapunk. Mindenkit vár New Vegas!

írta» BATE

»Bár nálunk a puska, valahogy esélytelennek tűnik ez a csata...

ELÉG HARDCORE VAGY?

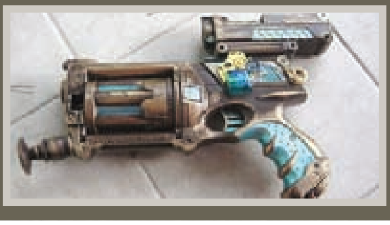
Sok játékos szerint a Fallout 3 túlontúl könnyűre sikeredett, és az Obsidian fejlesztői meghallgatták ezeket a panaszokat, így a New Vegas rendelkezni fog egy Hardcore móddal is, kifejezetten a kemény kihívásokat kedvelő játékosok számára. Ez persze nem csupán abból fog állni, hogy az ellenfelek durvábbat fognak sebezni az átlagnál, hanem olyan dolgokra is figyelnünk kell majd, mint a dehidratáció, azaz rendszeresen folyadékot kell vinnünk a szervezetünkbe, illetve egy lábtörést nem fog meggyógyítani egy stimpak, ha nincs nálunk rendes orvosi táska, akkor ott fogunk meghalni a sivatagban…«

»Turistaként nem igazán javasolt erre jönni, de a bűnözőknek megéri

Jó idők járnak manapság a Fallout-rajongókra, hiszen nincs még két éve, hogy a kezünkbe kaparintottuk a sorozat harmadik részét (a Fallout: Tactics című programot most ne számoljuk ide…), máris jön egy újabb kaland, ami a sokak által imádott posztapokaliptikus világban játszódik. A New Vegas alcímmel elátott epizód azonban nem a Fallout 3 folytatása lesz, hanem egy teljesen új program, amely a méltán népszerű univerzumba kalauzol minket. Persze az ember szereti, ha a dolgok valahol kapcsolódnak egymáshoz, így a kérdésünkre, hogy mégis mikor játszódik majd a legújabb történet, abszolút korrekt választ kaptunk az Obsidian Entertainment munkatársaitól: három évvel a Fallout 3 és negyven évvel a Fallout 2 eseményei után. Máris jobb, nem igaz? S ha már ilyen precízen be lehet lőni, hogy mégis mikor játszódik majd a cselekmény, akkor felmerül az a kérdés is, hogy lesz-e bármilyen szorosabb kapcsolat az eddig megjelent epizódokkal. Ezt illetően már nem olyan közlékenyek a fejlesztők, s habár a közös elemeket illetően hosszú találgatásokba lehetne bocsátkozni, mi most eltekintünk ettől, és csak azokra a dolgokra koncentrálunk, amelyek 100%-os bizonyossággal helyet kapnak majd a legújabb Fallout programban.

ÚJ VEGAS, ÚJ KEZDET

Van egy hasonlóság a Fallout 1-2 és a Fallout 3 - Fallout: New Vegas párosok között, amit nem lehet nem észrevenni. Amíg az egyben és a háromban egy óvóhelyről indultunk kalandunkra, addig a második részben és az új vegasos kalandban már egy, a lepusztult világban élő egyedként vághatunk bele a világmegmentésbe. Nem tévedés, a New Vegas nem egy pince mélyén fogja felvenni a történet fonalát, hanem a Mojave sivatag közepén, ahol futárként tevékenykedő hősünk épp egy fontos csomagot igyekszik leszállítani valakinek a címszereplő városba. Utunkat azonban megszakítja valami, konkrétan egy fejlövés, minek hatására félholtan terülünk el a forró homokban, felszerelésünket és csomagunkat támadónk magához veszi, minket pedig otthagy prédának a kietlen vidék mutáns fenevadjai számára. Mindez nem úgy hangzik, mint egy történet kezdete, sokkal inkább egy befejezés jut róla az eszünkbe, azonban nem számoltunk Victorral, a kis robottal, aki rátalál az élet és halál között lebegő karakterünkre, hogy aztán a programjának megfelelően a „talált tárggyal" visszatérjen a vadnyugati stílusú Goodspringsbe, ahol egy Doc Mitchell nevű figura vesz minket kezelésbe. Konkrétan ismét életet lehel összetört testünkbe. Számunkra lényegében ekkor kezdődik a valódi játék, hiszen a sebészasztalról feltápászkodva a Vigour Tester nevű géphez mászunk, ahol elkezdődik a karaktergenerálás folyamata. Itt lényegében ugyanazt hajthatjuk végre, mint a harmadik részben a „You Are Special" könyvecskével, beállíthatjuk az alaptulajdonságainkat (S.P.E.C.I.A.L.), majd ha ezzel megvagyunk, akkor Doc Mitchell következik egy pszichológiai teszttel, ami viszont a Fallout 3 GOAT vizsgáját (a képességelosztást) hivatott kiváltani – annál jóval viccesebb formában. A teszt során a doki mindenféle Rorschach-lapokat mutogat nekünk, illetve egy asszociációs játékra is sor kerül, ahol egy szó hallatán választanunk



»PIMP YOUR GUN!

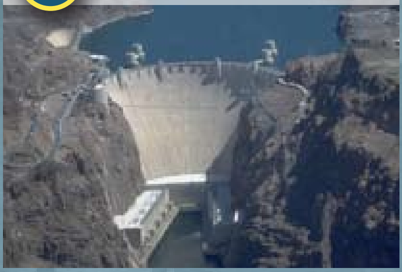
AVAGY MOSTANTÓL VÉGE VAN A TUCATFEGYVEREKNEK

Még a Fallout 2-ben volt olyan lehetőségünk, hogy a játékban néhány szaki képes volt kicsit megpiszkálni a fegyvereinket, ami ilyen-olyan bónuszokat adott a flintáknak. Ez köszön vissza a New Vegasban is, ám most már nemcsak bizonyos fegyverekre aggathatunk majd fel extrákat, hanem minden egyes kezünk ügyébe kerülő halálszerszámra. Jöhet majd a lézeres irányzék, az extra tár, és még az is lehet, hogy beállíthatjuk a kedvenc színünket. Nincs is jobb, mint egy rózsaszín pisztollyal menőzni Vegas közepén…«

TURISTAÚTON NEVADA ÁLLAMBAN

Nevada az Egyesült Államok hetedik legnagyobb tagállama, de valószínűleg számunkra sokkal fontosabb lesz az a tény, hogy az egész USA-ban nincs szárazabb terület. A Mojave sivatag már eleve nem ígér sok jót, de mi azért igyekeztünk összeszedni öt olyan látnivalót az Ezüst államnak is nevezett Nevadából, ami szinte biztosan helyet kap majd a játékban – ha másért nem, hát azért, mert már most úgy fest, mintha atomcsapás érte volna.

1 HOOVER-GÁT



4 MODERN SZELLEMVÁROS

IDEGENKUTATÓ KÖZPONT 2

51-ES KÖRZET 5

3 CAESARS PALACE

kell egy másikat, ami azonnal eszünkbe jut róla. Na most képzeljük el, hogy milyen karakter lesz a végeredmény, ha az „anya" szóra mi kapásból rávágjuk, hogy „emberi pajzs". Morbid humorért az Obsidian fejlesztőinek sem kell átruccanni a szomszédba, és szerencsére a játéknak nem csak a karaktergeneráló része lesz megtoldva ilyen fekete poénokkal.

Maga a karakteralkotás mindössze öt percet vesz majd igénybe, így akik még most is rossz emlékkel gondolnak vissza a Fallout 3 felcseperedős, szülinapi partis kezdésére, azok fellélegezhetnek, hiszen a New Vegasban már pár perc után a szabadban találjuk magunkat, és mehetünk, amerre látunk. A kezdő felszerelésünk segít majd a túlélésben, és érdekes részlet, hogy az utunkra bocsátó Mitchell doktor az alpján fogja összeállítani a kezdőcsomagunkat, hogy milyen karaktert hoztunk ki a generálás végére. Ha például az orvosi ismeretekben jártas figurát indítunk, akkor egy izomemberénél jóval combosabb stimpack csomag lapul majd a hátizsákunkban. Védőruhánk kezdetben csupán egy Vault 21 öltözék lesz, a jó doktor sajátja, ő maga ebben látta meg a „napvilágot", mikor végleg maga mögött hagyta a biztonságot nyújtó 21-es számú menedéket. Ugyaninnen származik elmaradhatatlan társunk is, a PipBoy 3000, ami a vizsgálatot követően lesz a jobb karunkra applikálva. Ezen a ponton egyébként lehetőség lesz egy tutorial rész végigvitelére is, azonban Fallout 3 veteránoknak aligha lesz szükségük az előző részből átemelt VATS rendszer (igen, a harc ugyanúgy fog működni, mint a hármas részben) és az inventory kezelésének elsajátítására. Szóval elhagyjuk a doki házát, és Goodsprings utcáira kilépve kezdetét veszi a nagybetűs kaland, és jó Fallout-szokáshoz híven azonnal dönthetünk, hogy belevágunk-e a fő szálba, melynek alapköve, hogy megtaláljuk a merénylőnket és az elrabolt csomagunkat, illetve választhatjuk az azonnal felmerülő mellékküldetések egyikét, amely esetünkben a minket befogadó kisvárost terrorizáló Powder Gangers nevű bűnbanda eliminálása lesz. Amint belevágunk a feladat megoldásába – ami a játék hagyományainak megfelelően többféle lehet: segítség, a banditák segítése, teljes ignorálás – máris szembetaláljuk magunkat a New Vegas egyik központi újításával.

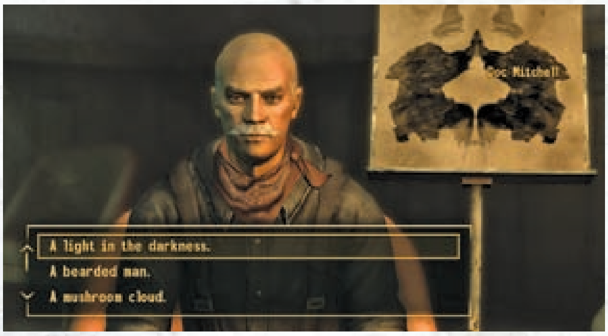
SZÁZ SZÓNAK IS... SZÁZ A VÉGE

Tegyük fel, hogy olyanok vagyunk, mint a világ játékosainak 85%-a, és „neutral good" karakter-

»A 21-es versenyző az ötös vassal próbál meg egy ütésből célba érni

»Ez nem egy naperőmű, ez is csak egy helyszín, amit lerombolunk...

»Ezek a gekkók tuti látták a Jurassic Parkot, azért ilyen zabosak



EGY KIS FEKETE HUMOR

A Fallout 3 komolysága után a fejlesztők úgy gondolták, hogy ideje egy kis fekete humort csempészni a játékba (a korábbi részekben is volt ilyesmi bőven...), és ez nemcsak a karaktergenerálásnál lesz jelen a játékban, hanem át fogja itatni az egész programot. Hogy lássuk, mennyire vicces srácok ülnek a fejlesztőgárdában, elég megnézni a S.P.E.C.I.A.L. erőre vonatkozó részét, ahol a 10-es szint a „Herkules nagyobbik unokatestvére", míg az 1-es szint egész egyszerűen a „Vizes nudli" elnevezést kapta – ez utóbbi elég ösztönző, hogy kicsit fejlesszen rajta az ember.«

ként úgy döntünk, hogy segítünk a banditák által sanyargatott helyieknek. Nekiállunk egy kisebb csapatot toborozni, hogy szembeszálljunk a gazokkal, és a párbeszédek megkezdésekor azonnal láthatjuk, hogy a Fallout 3-ban megszokott rendszer némi átalakításon esett át – méghozzá igen pozitív átalakításon. Korábban csak akkor tudtunk igazán kedvezően kikerülni egy „szópárbajból", ha előzőleg pontokat áldoztunk a Speech képességünkre, azonban ennek vége, ugyanis mostantól más képességeink is hatással lesznek a beszélgetéseinkre, és a különböző skillekhez kapcsolódó opciók minden alkalommal meg fognak jelenni a dialógusoknál. Konkrét példával illusztrálva ez úgy néz ki, hogy ha a játék elején áldoztunk pár pontot az osonás képességünkre, akkor a Powder Gangers elleni támadás megtervezésekor megpróbálhatjuk rábeszélni a társainkat, hogy csendben támadjuk meg őket. Ha a megfelelő százalékon áll a mutatónk, akkor a többiek belemennek, ha azonban még nem vagyunk eléggé táposak, akkor a szövegünkből ki fog derülni, hogy felkészületlenek vagyunk, és az újdonsült cimboráink nem mennek majd bele a mókába. Ugyanez a beszélgetés lejátszódhat a helyi fegyverárussal is, aki csak akkor ad nekünk robbanóanyagot a banditák kifüstöléséhez, hogyha kellően magas robbantás képességünkkel meg tudjuk győzni, hogy nem a lakosokat, hanem a rosszfiúkat fogjuk darabokra aprítani a szükséges dinamttittal. Ha esetleg nem lenne világos, hogy miért is zseniális ez a rendszer, akkor itt a megoldás: mostantól nem csak azok érhetnek el bónuszokat a beszélgetések közben, akik feltápolták a speech képességüket, hanem minden egyes karakter megtalálhatja a maga kiskapuját a dialógusok között, ezáltal is növelve a vérbeli szerepjáték élményt. Most már szinte biztos, hogy két különböző hőssel nem tudjuk majd ugyanúgy végigjátszani a játékot…

MORALIZÁLJUNK!

Persze a megreformált dialógusrendszer még csak a jéghegy csúcsa, hiszen az Obsidian fejlesztői nagy hangsúlyt fektettek a játékuk morálrendszerére is. Ilyesmi már volt a korábbi részben is, de mindez kimerült abban, hogy a program a karakterlapunkon számon tartotta, hogy menynyire vagyunk jók vagy éppen gonoszak. A New Vegasban viszont már nemcsak a karakterlap tartja számon a cselekedeteinket, hanem mindenki más is. Mostantól, ha eszelős tömeggyilkos hírében állunk, nem mindenki fog ám szóba állni velünk, és főleg nem fogja a fülünkbe sugdosni a legféltettebb titkait. Ellenben ha valakivel jót cselekszünk, akkor máris nagyot növünk a szemében, és ez később még bizony jól jöhet. Mindez már a játék elején világossá válik, hiszen ha sikerül legyőzni a kisvárost fenyegető banditákat, akkor máris mindenki oldottabban fogadja majd a jelenlétünket.

Ha most arra gondoltok, hogy ez mennyire lesz kihasználható, hiszen csak jót kell cselekedni, és minden simán megy majd, akkor bizony tévedtek. A New Vegasban ugyanis frakciók között kell majd egyensúlyozni, és ami az egyik oldalon barátságos dolognak számít, az a másikon igencsak bicskanyi-

TÁRSAS ÉLET

A New Vegasban ismét vissza fognak térni a hősünkhöz hosszabb időre (örökre?) csatlakozó társak, és a bal oldalon lévő screenshot tanúsága szerint igen tág skálán osztogathatunk majd utasításokat a partnereinknek. A körmenüben egyetlen mozdulattal kérhetjük, hogy a cimboráink nyissák meg az inventoryjukat, menjenek távolabb, álljanak át harci készültségbe, vagy kapcsolódjanak be a társalgásba. Az ilyesfajta interakció pedig még nem ártott egyetlen játéknak sem...«

»De forró lett hirtelen a mutánsok lába alatt a talaj, hehe...

»Kislány, sajnálom, de nincs az a pénz, amiért táncolnék egy farkassal

togató esemény lesz. A cselekedeteink ennek köszönhetően hosszú távú hatással bírnak majd, az emberek nem feledik, mit tettünk, vagy mit nem tettünk meg, s könnyen előfordulhat az is, hogy a hírünk megelőz minket, az pedig már csak rajtunk múlik, hogy ebből profitálunk-e, avagy sem.

Amit a frakciókról tudni lehet, hogy már rögtön a játék elején szembesülünk a New Vegas birtoklásáért küzdő New California Republic (ők a Fallout 2-ből lesznek igen ismerősek) és a Caesar's Legion nevű csoportokkal. Velük mindenképpen kapcsolatba kerülünk majd, és idővel bizonyosan választanunk is kell a két fél között. Az NCR ugyebár a legfejlettebb közösség az apokaliptikus világban (elnökkel, alelnökkel, teljes kormányzattal), míg a Caesar's Legion egy kőkemény bűnbanda, a Fallout világból jól ismert emberkereskedők kőkemény szervezete. Habár a választás elsőre egyértelműnek tűnhet (jó kontra rossz), azt nem szabad elfelejteni, hogy a Fallout világában semmi sem csak fekete, és semmi sem csak fehér. Mindkét fél saját ideológiával és célokkal rendelkezik, s bármelyikük mellett is tesszük majd le a voksunkat, lesznek előnyök és hátrányok, amiket el kell majd viselnünk. Ami más csoportok jelenlétét illeti, a fejlesztés jelenlegi szakaszában az Obsidian ugyan elzárkózott a további frakciók megnevezésétől (illetve létezésük elismerésétől), de mi biztosak vagyunk benne, hogy nem ez a két bagázs lesz az egyetlen, akikkel összefuthatunk a kalandjaink során, sőt, azon kifejezetten meglepődnénk, ha az emblematikus Acél Testvériség nem kapna ismét helyet valamilyen formában a New Vegas történetében.

SZÉP ÚJ VILÁG

A játék azonban nemcsak belső felépítésében, de külalakjában is megváltozik. Na persze nem arról van szó, hogy egy teljesen új motor és új nézőpont kerül a programba, dehogyis. A New Vegas ugyanazt a rendszert használja, mint a Fallout 3, tehát ismét FPS nézetben kalandozhatunk majd, és a grafikai teljesítmény szintjén is körülbelül arra számíthatunk, mint az előző részben. Ami változni fog, az a környezet. A New Vegasnak helyet adó Nevada állam ugyanis korántsem kapott akkora löketetet az atombombákból, mint az egykori Egyesült Államok szívének számító Washington, így a pusztítás sem olyan mértékű, mint ahogy azt korábban tapasztalhattuk. Na ne gondoljuk, hogy ez itt a földi paradicsom, erről szó nincs, ellenben az ég olykor tiszta kék, normális növényzet borítja a tájat (már amennyiben a kaktusz normálisnak számít), és az infrastruktúra sem annyira leamortizált, mint ahogy azt az egykori főváros környékén bolyongva érzékelhettük. Persze radioaktivitás itt is van bőven, nem ússzuk meg a (szuper)mutánsokat és az egyéb eltorzult élőlényeket (visszatérnek például az ilyen-olyan gechók), lesz kifejezetten olyan környék, ahová épeszű ember (tehát nem mi) be nem tenné a lábát, hiszen hemzsegnek a furcsábbnál furcsább kreatúrák, mint például az első általunk ismert szupermutáns nő, aki a helyi divatnak megfelelően szív alakú szemüveget hord – érdekesség lesz bőven, annyi szent.

RUHA TESZI A TÚLÉLŐKET

Akárcsak az eddigi epizódokban, most is igen fontos szerephez fog jutni az öltözékünk, hiszen a posztapokaliptikus világban csakis a megfelelő páncél viselésével lehet túlélni a komolyabb csetepatékat. Képünkön egy teljesen átlagos páncél kapott helyet, az aktuális Power Armorról még nincsenek információink, azonban érdekes részlet, hogy a viselet elmaadhatatlan kelléke a háton található víztartály. Ez arra utal, hogy nem csupán a hardcore módban kell majd odafigyelnünk arra, hogy mennyi folyadék van nálunk...

»Ez a szemüveg még egy atomhá-borút követően is halálos bűn…

»Bárhol jársz, bármit csinálsz, mindig legyen nálad ivóvíz… vagy sör

Azt illetően, hogy pontosan milyen nevezetes helyekre juthatunk el, az Obsidian munkatársai bőszen hallgattak, de annyi bizonyos, hogy a címadó New Vegas egy élettel teli város lesz, megtalálhatjuk majd benne az „egykori" Vegas számos elemét, így lesz szerencsejáték, varietéműsor, sőt, olykor-olykor még egy koncertbe is belefuthatunk. Aztán ez még csak a kezdet, hiszen Nevadában olyan szuper helyek találhatóak még, mint a hatalmas Hoover gát, vagy éppen a sokak kíváncsiságát mind a mai napig furdaló Area 51. Szóval lesznek itt furcsaságok dögivel, csak legyen időnk felfedezni mindet…

TÖBB MINT ÍGÉRETES

Habár mi már a Fallout 3-mal is igencsak meg voltunk elégedve, a folytatás képes volt maximálisan felcsigázni az érdeklődésünket. Már az eddig leírtak is igen biztatóan hangzanak, és akkor még szót sem ejtettünk olyan „apróságokról", hogy a játékban található összes fegyver kedvünk szerint moddolható lesz, ismét lehetnek majd hosszú távú partnereink, akiknek mindenféle utasításokat adhatunk, illetve hogy a fejlesztők terveznek egy hardcore módot is azoknak a játékosoknak, akik a Fallout harmadik részét túlságosan könnyűnek találták. Ami fontos, hogy amik eddig „elhangzottak" azok nem ígéretek, hanem tények, és szinte biztos, hogy a Bethesda szárnyai alatt dolgozó Obsidian még nem lőtt el minden puskaport. Messze van még az ősz (ekkorra lett belőve a hivatalos megjelenés), addig számtalan dologra fény derülhet még, ám mi már most biztosak vagyunk abban, hogy egy igen ütős akció-szerepjáték rotyog a fejlesztők varázsüstjeiben, egy olyan program, amely biztos, hogy ismét hetekre a képernyők elé szögezi majd a játékostársadalom jelentős százalékát. Erre enged következtetni az a részlet is, hogy a fejlesztőgárda nem engedett a mostanában oly csábító kísértésnek, hogy (egy alapvetően felesleges) multiplayert csempészszen a készülő programjába (á la Bioshock 2) – az Obsidian csakis az egyjátékos kampányra koncentrál, és ez sokkal több mint biztató. Ne feledjük, hogy a csapatban olyan emberek ülnek, akik annak idején a Black Isle Studiost is erősítették, és azt mindenki tudja, hogy a mind a mai napig lebilincselő Fallout 1-et és 2-t is nekik köszönhettük. Szóval arcunkat a sugárzó nap felé fordítjuk, és várjuk, hogy virtuális lábunkat a posztapokaliptikus Nevada virtuális homokjába mélyeszthessük.«

»Egy kicsit megváltozott a látkép, de a fény és csillogás azért maradt

MŰFAJ»	»RPG
MEGJELENÉS»	»2010. ŐSZ
KÉSZÜLTSÉG»	»75%

www.pcguru.hu/1640

»Egy ígéretes folytatás képe rajzolódik ki előttünk, amelyben minden eddigénél fontosabb szerephez jutnak majd a szerepjátékelemek.

»BATE

PRO »Megreformált dialógrendszer, számítani fognak a cselekedeteink, és több frakcióval is kapcsolatba kerülhetünk.

KONTRA »Reméljük, hogy nem lesz olyan bugos a játék, mint a Fallout 3 a megjelenés pillanatában…

»fejlesztő: Zootfly »kiadó: Deep Silver

PRISON BREAK

Megszoksz vagy megszöksz

Rossz ómen alatt kezdődött el a hazánkban Szökés néven ismert kiváló széria játékadaptációja, de nemcsak ezért lesz nehéz levetkőznünk a sorozatfeldolgozásokkal szembeni előítéleteinket...

írta» KREDENC

A bevezetőben emlegetett rossz ómenről találtok egy dobozt – mindenesetre úgy tűnik, a szlovén Zootfly hegesztette címben a Koch Media (e kiadóvállalat címkéje a Deep Silver) látott anynyi potenciált, hogy megmentse a gyors haláltól. Meglátjuk, hogy megérte-e a belefeccölt energia és pénz…

Magáról a sorozatról nem hiszem, hogy sokat kellene írnom, hiszen idehaza is igen népszerű; azonban ha már enyhén szubjektív és pesszimista hangokat ütöttem meg jelen írás elején, hadd tetézzem azzal, hogy kinyilvánítom: én annak örültem volna a legjobban, ha az első évaddal vége is a dalnak, igazán abban volt potenciál, ötlet, lendület, a többi már kissé izzadságszagú volt, bár a maga műfajában nézhető, élvezhető, mégis számomra olyan az egész, mint a Mátrix-trilógia: az elsőt imádom, a többiről meg tudomásul veszem, hogy van… Emiatt aztán annak mindenképp örülnöm kell, hogy a készítők az első évadot vették alapul, ennek eseményeit élhetjük át egy új szemszögből, új főhőssel.

UGYANAZ, MÁSKÉPPEN

Igen, új főhőssel, ami mindjárt érdekes fordulat, hiszen amikor először hallottunk a játékról, azt hittük, hogy az ősrégi Great Escape vagy a magyar Rebels nyomdokain halad majd a móka, és nekünk kell végrehajtanunk a szökést Michael Schofield agyontetovált bőrébe bújva. Ehelyett jött az említett csavar: az általunk irányított koma egy Tom Paxton nevű exkatona és exügynök, akit a Cég küld a Fox Riverbe, hogy kiderítse: miért dobta el karrierjét és példás életét az ifjú építész, miért rabolta ki a bankot olyan bénán, miért akart mindenáron börtönbe kerülni. A sztori megalkotásában aktívan részt vettek a széria írói, ami azért biztató, amint az is, hogy a licenctulajdonos Fox is erősen tartotta a gyeplőt. Ehhez az is hozzátartozik, hogy a Zootfly is sok energiát ölt abba, hogy a saját (a többek között a Panzer Elite Action: Fields of Glory című tankos akcióban is használt) motorjuk által életre keltett karakterek felismerhetők legyenek (ez a képek alapján nagyjából sikerült is nekik), ráadásul, hála ismét csak a tévétársaságnak, Sarah kivételével minden figura (Michael, Lincoln, Sucre, T-Bag, Abruzzi, C-Note, Bellick) az eredeti színész hangján szólal meg (nem is kevés a hanganyag, egy interjúból kiderült, hogy T-Bagnek kb. 2-3 órányi szövege van) – sőt, külön megfűszerezi az egészet az, hogy az átvezető animációk között sok olyan lesz, amely szerepelt a sorozatban, ám most mindezt Paxton szemszögéből láthatjuk viszont. Rajta kívül amúgy lesz még egy új fickó, Jack Mannix, aki leginkább Mahone-ra hajaz, azaz egy olyan FBI ügynökről van szó, aki a Cég szolgálatában áll (feltételezhetően ő lesz az összekötőnk).

ÜSS, OSONJ, ÜSS…

A játék elején együtt utazunk a rabszállító buszon Michaellel (ezalatt ki is kérdezhetjük a srácot némi előzetes puhatolózásképp), így rögtön az első pillanatoktól részesei vagyunk az eseményeknek, láthatjuk, amikor találkozik a bátyjával, együtt

»Nincs is jobb, mint még reggeli előtt kirobbantani egy kis börtönlázadást

»A BRASH-SZTORI

AVAGY EGY CÉG TÜNDÖKLÉSE ÉS (GYORS) BUKÁSA

A Brash születése 2007 márciusának szenzációja volt. A játék- és filmipar ismert szereplői alapították meg a célból, hogy adaptációkat hozzanak tető alá, ehhez összeszedtek 400 millió dollárt, és felvásároltak egy csomó jogot. Az első két játék, az Alvin and the Chipmunks és a Jumper: Griffin's Story irtózatos bukta lett, és a cég 2008 novemberében csendben kiszenvedett. A félig elkészült Fűrész-játékot átvette a Konami, a Szökést a Koch Media, ennek fejlesztője, a szlovén Zootfly pedig azóta is perli a számukra ki nem fizetett 748 ezer dollár munkadíjat…«

»Azért vannak a jóóóó barááááátok…

ismerkedünk meg a főbb szereplőkkel és persze magával a műintézménnyel. A PBtC lényegi elemét képezi a közelharc: a Fox Riverben ugyanis működik egy, az őrök által üzemeltetett „Fight Club", ahol a beutaltak összemérhetik erejüket egymással (ha győzünk, pénzt kapunk, amin tetoválásokat vásárolhatunk hősünkre, ezek szerepe azonban egyelőre nem ismert). Edzőnk maga C-Note, azaz Golyófej lesz, az ő irányítása alatt emelgethetünk súlyokat és csépelhetjük a homokzsákot, hogy szálkásodjunk és elsajátítsuk a megfelelő technikákat. Persze a meccseken kívül is kamatoztathatjuk majd az így szerzett tudást, például „még melegében" összeakasztjuk bajszunkat a kedves T-Baggel (Zsebes), aki az egyik börtönbeli klikk vezére. Ezen bunyók során a hasonló akció-kaland címekből jól ismert QTE feladatok is várnak ránk, tehát például egy lefogásból úgy szabadulhatunk ki, hogy a megfelelő pillanatban lenyomjuk a képernyőn felvillanó gombot vagy gombokat, de amúgy az egész erősen hajaz bármely verekedős címre: spéci kombókkal, befejező mozdulatokkal színesíthetjük a hirigeket. További jó hír, hogy ez a játékrész képezi a multi alapját is: tetszés szerinti karaktert irányítva hívhatjuk ki egy haverunkat némi kiadós bunyóra.

»PRISON BREAK

A FOX SIKERSZÉRIÁJA DIÓHÉJBAN

A Szökés ötlete Dawn Parouse producer fejéből pattant ki, és Paul Scheuring készített belőle forgatókönyvet 2003-ban, ám egyetlen tévétársaságnak sem kellett. Végül a Fox a 24 és a Lost sikerén felbuzdulva megvette – a 2005. augusztus 29-én leadott első rész a csatorna legnagyobb sikere volt 1998 óta: 10,5 millióan látták.«

Természetesen a verekedések és beszélgetések (elvégre ki ki kell derítenünk Schofield szándékait) mellett sok lopakodás is vár ránk, és bár erről egyelőre nem szól a fáma, de erős a gyanúm, hogy végül magában a szökésben is részt fogunk venni, sőt lehet, hogy magunknak kell megszöknünk a börtönből (jelentek meg erre utaló képek). A fejlesztők ígérete szerint ezen osonások közben szabad kezet kapunk, azaz rajtunk áll, hogy miképp használjuk ki képességeinket és a környezet elemeit, hogy észrevétlenül eljussunk A pontból B-be. Itt is bevetették egyébként a srácok a Quick Time Event részeket, így nemcsak találékonyságunkra, de gombnyomogató reflexeinkre is szükségünk lesz.

PAXTON KRÓNIKÁI

Miután a játék PC mellett Xbox 360-ra és PS3-ra is elkészül, az úgyszintén nem meglepő, hogy számos achievement vár ránk, ami remélhetőleg megnöveli az újrajátszhatósági faktort. Engem a játék leginkább egyik kedvencemre emlékeztet – szerintem sokan kitalálták már: a Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay című kis csodára, és én lennék a legboldogabb, ha egy hasonlóan színvonalas játékot kapnánk, a sorozatban megismert díszletek, fordulatok között, kedvenc karaktereink közreműködésével. Az alapok megvannak, a szereplők és a történet minőségét már tesztelték, semmi más nem kell, csak az, hogy a Zootfly bizonyítson. Adja az ég, hogy így legyen!«

»Hát igen, T-Bag mindig is egy késsel bizonygatta, hogy ő bizony jó arc

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. 03
KÉSZÜLTSÉG»	»95%

www.pcguru.hu/1429

»Jól hangzik a Riddick-féle játékmenet a Prison Break díszletei és figurái között, érdekes, hogy új szemszögből élhetjük át az eseményeket – jól esne már a lelkünknek egy normális tévéadaptáció…

»KREDENC

PRO
»Verekedős-lopakodós akció, hiteles karakterek az eredeti hangokkal, plusz egy kis bunyós multi…

KONTRA
»A szlovén gárda rutintalan a műfajban, és rengeteg pont van, ahol elszúrhatják a dolgot…

»fejlesztő: Splash Damage »kiadó: Bethesda »web: brinkthegame.com

Get in the Brink

A Brinkről már írtunk, vagyis az emberiség végnapjainak helyszínéül szolgáló Ark városa nem ismeretlen az olvasók előtt. Richard Ham, a fejlesztők főnöke válaszolt a kérdéseinkre.

írta» MIGUEL

A játék alaphelyzete, a környezeti katasztrófa sújtotta emberiség elég divatos mostanában. Van valami konkrét, globális felmelegedéssel vagy környezetvédelemmel kapcsolatos üzenet vagy mondanivaló, amit szeretnétek közvetíteni az emberek felé, vagy egy posztapokaliptikus lövöldéhez egyszerűen klassz alap a haldokló emberiség?

Nos, a Brink sztorija valóban érinti ezeket a témaköröket, de valójában nekünk tényleg semmi más szándékunk nem volt azon túl, hogy egy egyedi világot hozzunk létre, ahol a játékosok jól érzik magukat. Ez volt a legfontosabb, de azért bevallom azt is, hogy az előző két játékunk (a második világháborús Wolfenstein: Enemy Territory és a földönkívüli megszállást modellező Enemy Territory: Quake Wars) után szerettünk volna valami jóval „valóságosabb" környezetet, persze nem teljesen elszakadva a fantasztikus elemektől.

A Brink stílusát nehéz pontosan belőni. A képeken csupa külső kameraállásból fotózott szereplő van, az eddig kiadott információk alapján pedig nem egészen tiszta, hogy melyik játékmód dominál majd a programban. Mire számítsunk, jól kitalált multival megspékelt, de inkább az egyjátékos küldetéseket előtérbe helyező sztorira, vagy arra, hogy a lényeg a kooperatív csapatjáték lesz, amit elsősorban a barátainkkal vállvetve nyomunk majd, de akár egyedül is nekiláthatunk?

Tulajdonképpen mindkét jellemzés igaz – csak attól függ, te hogy szeretnél játszani. A Brinkben mind az egyjátékos szálra, mind pedig a kooperatív játékmódra van lehetőség, és persze a csapatalapú, illetve a mindenki mindenki ellen vívott meccsek sem maradnak ki, ezek mind-mind szerepelnek a sztorimódban, az általad játszott karakternek mindben bizonyítania kell.

Ha már az általunk játszott karakternél tartunk – mit tudnál elmondani a szerepjátékos elemekről, illetve arról, hogy a négy karaktertípus között akár egy küldetés közepén is minden probléma között váltogathatunk?

Nos, minden egyes küldetésnek egy nyolcfős csapat tagjaként vágunk neki, a feladat pedig valami nagy katonai cél sikerre vitele. Néha el kell pusztítani valamit, néha meg kell menteni néhány túszt, de az sem lesz ritka, hogy egy bizonyos tárgyat kell biztonságba helyezni. Persze ahogy mondtam, ezek a nagy, végső célok, a végrehajtás során pedig számos akadály állhat az utunkba – ilyenkor kapunk egy mellékküldetést. A trükk az, hogy ezek megoldásához sokszor nem mindegy, milyen felszerelés van nálunk, így lehetővé tettük, hogy a játékosok röptében váltogassanak a lehetséges négy osztály között (valójában egy, a közelben található pályaelem segítségével váltogathatunk majd a katona, a szanitéc, a mérnök és az ügynök között). Ha a katona kell az övén lógó C4 miatt, hogy alternatív útvonalat robbantsunk és oldalba kapjuk az ellenfelet, akkor katona leszel, ha pedig cafatokra lövik a csapatodat, akkor pont kapóra jön majd egy orvos. Sosem tudni majd, mi jön szembe veled a következő sarkon, így mindig készen kell állnod mindenre, hogy egy lépéssel az ellenség előtt tudj maradni.

Sokat hallottunk a SMART elnevezésű rendszerről, amivel az akadályokkal sűrűn tűzdelt terepen történő mozgást modelleztétek legalább olyan élethűen, mint a DICE a Mirror's Edge-ben.

A SMART egy nagy halom dologra jó, nem csupán arra, hogy gyorsan eljuss a pálya egyik pontjából a másikba. Alapvetően minden attól függ, hogy milyen testalkatú karaktert alkotsz meg a játék elején – a Brinkben ugyanis nem mindegy, hogy nagydarab,

átlagos vagy alacsony emberként rohangálsz. Minél kisebb vagy, annál akrobatikusabban mozogsz, tehát azon túl, hogy természetesen átugorhatsz bizonyos távolságokat két tereptárgy között, be is csúszhatsz dolgok alá, felmászhatsz falakon (vagy akár el is rúghatod magad onnan kapszkodás közben). De ha mindez nem elég, akár szándékosan belerohanhatsz az ellenfelekbe, így adva meg nekik a kezdő lendületet egy nagyobb repüléshez.

Mivel a Brink a közeli jövőben játszódik, gondolom, a technikai fejlődés is a mainál előrébb jár, illetve az Ark megépítéséhez is valószínűtlenül fejlett technika kellene (és hát az emberiség utolsó reménységét jelentő helyen csak akad valami igazán futurisztikus cucc). Lesz ennek érezhető hatása a fegyverek és a felszerelési tárgyak tekintetében?

Érdemes szem előtt tartani, hogy a játék története szerint az Ark építésébe 2005-ben fogtak bele, és a jelenlegi állapotot 2015-ben érték el, szóval az ott található technológia mindenképpen a mai fejlettségi szintben gyökerezik. Ehhez vegyük hozzá azt a tényt, hogy a játék jelenéig eltelt 30 évben az Ark lakosai a külvilágtól teljesen elszigetelten éltek, így egyfajta kettősség jellemzi majd a lehetőségeket: egyrészről lesz néhány igazán pofás, a közeljövőből vett technikai kütyü és miegyéb, de összességében mégis nagyon valóságközeli képet kapsz majd – egy furcsa csavarral.

Ennyi talán elég is a játék univerzumának technológiájával kapcsolatban. Most lássunk pár lényeges elemet a Brinkkel kapcsolatban. Tudjuk például, hogy a játék a PC mellett konzolokra készül – jelent ez bármit is? Más lesz például az irányítás vagy a mesterséges intelligencia?

Nagyon komolyan vesszük azt a kihívást, hogy a Brink ugyanazt az élményt nyújtsa minden játékosnak, függetlenül attól, hogy melyik platformot is részesítik előnyben a vásárlók, így a három verzió az utolsó bitig ugyanúgy néz ki, és ugyanazt a kihívást állítja eléd. A konkrét kérdésre válaszolva nem éreztük úgy, hogy változtatnunk kellene az egyes platformok MI-jének algoritmusain.

Talán még korai a kérdés, de nagyjából milyen rendszerkövetelményre készüljenek a PC-sek?

Nagyon sokat dolgozunk az Xboxos és PS3-as optimalizáción, és ez a munka segít abban is, hogy a PC-s specifikáció se verje majd ki a biztosítékot a játékosoknál.

Az Enemy Territory: Quake Warsban már sikerrel alkalmaztátok az id tech 4-es motor Megatextre nevű eljárását, így az ember hatalmas pályákat vár a Brinkben is...

Ha ebből a szemszögből nézzük, akkor a Brinkkel inkább a másik játékunkhoz, a Wolfenstein: Enemy Territoryhoz térünk vissza, ugyanis ismét inkább a kisebb helyszínek és a „személyesebb" hangvételű küzdelmek kerülnek előtérbe. Az igazat megvallva a célunk egy olyan program létrehozása volt, ahol a közelharc a normális, és nem az, hogy egy halom mesterlövész szurkálja egymást a pálya két széléről. Azzal sincs baj, de ez a kis területen folyó küzdelem sokkal feszesebb és izgalmasabb, ráadásul igazából csak a közelharc közben derül majd ki, hogy ki mennyire ügyesen használta azt a szerteágazó rendszert, amivel mindenki egyedivé varázsolhatja a játékbeli karakterét.

Ezzel az egyedivé varázslással kapcsolatban mostanában az a divat, hogy a szegényes alapkészlethez később megjelenő cuccokat már pénzért kell megvásárolni – a Brinkben is él majd a mikrotranzakció?

A terv az, hogy már az első pillanatban ezerféleképp módosíthasd a karakteredet, és szerintem a játékosok imádni fogják ezt a részt, mivel hihetetlen mennyiségű cuccot pakoltunk a játékba – ráadásul egyelőre sem extra tartalomban, sem DLC-ben nem gondolkodunk.«

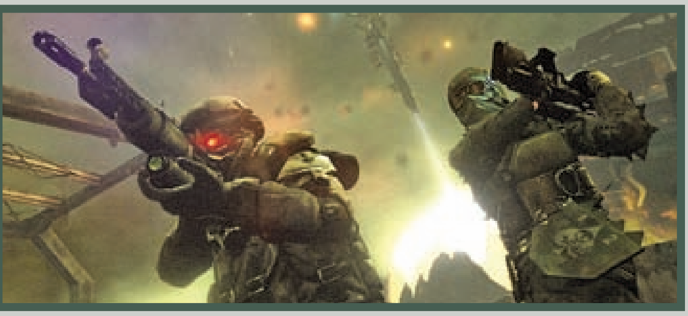
MILLIÓ DOLLÁROS BÉBIK

Manapság szinte már közhely, hogy a játékvilág felhajtás és pénzmozgás tekintetében felnőtt a hollywoodi filmes ipar szintjére, sőt, sok szempontból le is hagyta a mozikészítő álomgyárat. A következő lista is ezt bizonyítja: megnézzük, miképp alakult az elmúlt évek legnagyobb költségvetéssel készült játékainak top tízes listája.

írta» MIGUEL

10. KILLZONE 2: 45 MILLIÓ DOLLÁR

A Playstation 3-ra 2009-ben kiadott játék több mint négy évig készült, és az eredeti tervek szerint „csak” 20 millióba került volna. Aztán ebből harminc lett, majd negyven, és a két plusz év után egészen pontosan 45 millió dollárnál álltak meg a számlálók. Vagy mégsem? A pletykák szerint ugyanis a milliók stimmelnek, csak a pénznem hibádzik: meg nem erősített információk szerint a játék valójában kicsit több mint 41 millió euróba fájt a fejlesztő Guerillának, ami barátok között is 55-60 millió amerikai zöldhasút jelent..«

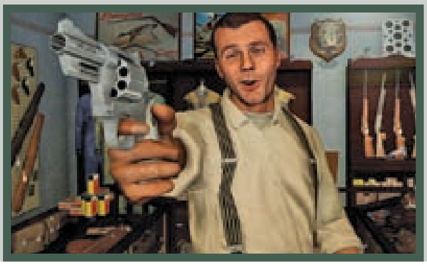


9. FINAL FANTASY XII: 48 MILLIÓ DOLLÁR

A Final Fantasy sorozat leginkább a kimagasló minőségéről, a szokatlanul hosszú játékidőről híres, no meg arról, hogy az éppen tizennegyedik epizódjának fejlesztésénél tartó széria egy-egy részére nagyjából fekete Afrika teljes GDP-je elmegy. A japánok tizenkettedik végső fantáziálása 48 millió dollárt emésztett fel, és ebben még nincsen benne egyetlen olyan cent sem, amit a marketingre költött el a kiadó. A mostanában aktualizálódó XIII-as rész állítólag nagyjából másfélszer ennyibe kerül majd, bár ez (egyelőre) nem hivatalos adat.«

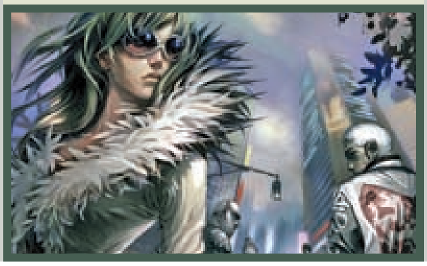
8. LA NOIRE: 50 MILLIÓ DOLLÁR

Az LA Noire-ról talán kevesebben hallottatok, aminek elsődleges oka az lehet, hogy eddig PS3-exkluzívként készült a program. Annak, hogy immár az Xbox 360-tulajok is fenhetik a fogukat a sötét hangulatú krimire valószínűleg ahhoz is köze van, hogy a Rockstar kezd kifutni a jó pár éve meghatározott 50 milliós keretből, márpedig ez egyetlen platform eladásaiból csak nehezen lett volna fedezhető. Persze a R* nem most kezdi a drága játékok fejlesztését – nézzetek csak jobban körül a listán, mely helyezéseket viszi még a kiadó játéka…«



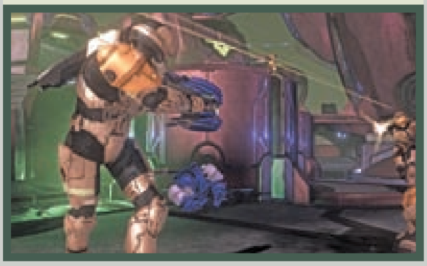
7. APB: 50 MILLIÓ DOLLÁR

Azért vannak felfoghatatlan tények is a játékiparban – az addig oké, hogy nagy kiadók dollár(száz)milliókat tapsolnak el egy-egy projektre, de hogy egy tulajdonképpen kezdő csapat 50 milliót tapsoljon el egy az átütő sikerre csak közepesen esélyes játékra, az azért erős megkísértése a józan észnek. Mindenesetre a Realtime Worlds épp ezt teszi, nagyjából 5 éve költenek ész nélkül, és ami a legjobb, hogy az ll Points Buletin nevű MMO még a megjelenését követő időszakban is igényli majd a befektetést: évente több millió kell majd az élmény szinten tartásához.«



6. HALO 3: 55 MILLIÓ DOLLÁR

Nos, ezen a helyezetten senki sem lepődik meg egy pillanatra sem – a Bungie mindent bevetett, és mindent le is aratott a Halo harmadik részével. A fejlesztőknek állítólag tulajdonképp nem szabott határt a kiadó Microsoft, és ezt az is mutatja, hogy az 55 milliós fejlesztési költségek mellett a redmondiak még 200 milliót csengettek ki a játékot övező hisztériát csak még jobban felszító reklámhadjáratra. Természetesen biztosra mentek, a Halo 3 kis túlzással már az előrendelési időszakban bőven visszahozta a nem mindennapi összeget.«



5. METAL GEAR SOLID 4: 60 MILLIÓ DOLLÁR

Aki már játszott a Metal Gear Solid bármelyik részével, tudhatja, hogy a játék esetében még élénkebb a filmes világgal állított párhuzam, ugyanis az MGS sok szempontból inkább interaktív film, mint játék. Ennek megfelelően a sorozatot lezáró negyedik rész a legnagyobb, legszebb és legösszetettebb szeretett volna lenni mind közül – ez hatvan millióból négy év alatt össze is jött neki, de természetesen (a Halo 3-hoz hasonlóan) itt sem kellett amiatt izgulnia a pénzt összedobó Sonynak és a Kojima Productionsnak, hogy a végén nem jön vissza minden kamatostul.«

4. TOO HUMAN: 60+MILLIÓ DOLLÁR

A lista legnagyobb bukása következik: a hatvannál is több millió dollárt felemésztő Too Human fejlesztői talán akkor jártak volna a legjobban, ha nagyjából az első év végén teszik vissza a fiókba munkájukat. De nem, ők inkább keresztülverekedték magukat számos akadályon (amik közül talán az Unreal Engine licencelése, majd a nagyrészt kész játék kukába hajítása, és saját motor fejlesztése vitte el a legtöbb erőforrást), hogy aztán kihozzanak egy minden tekintetben középszerű játékot, amit aztán körülbelül 670 ezer ember vásárolt meg, és csak kis hányaduk nem bánta meg ezt a döntését.«

3. SHENMUE: 70 MILLIÓ DOLLÁR

A Shenmue majd' tíz éven keresztül tartotta a legköltségesebb videojáték címet, ami különösen annak fényében bámulatos, hogy Sega Dreamcastre adták ki. Hogy pontosan mire sikerült 70 millió dollárt elkölteni abban a mai szemmel már igencsak korlátozottnak tűnő környezetben? Nos, volt itt komplett és valósághű időjárási rendszer, hatalmas felfedezhető terület, és még számos finom részlet, ami talán a mai játékokból is hiányzik néha. Sajnos azonban ezeket az apróságokat a vásárlók sem vették észre, így a játék hatalmas bukás lett.«

2. GRAN TURISMO 5: 80 MILLIÓ DOLLÁR

Immár öt hosszú éve készül minden idők legjobb versenyjátéka – a pillanatnyi állás ezernél is több fájdalmasan pontosan lemodellezett járművel, számos, az utolsó fáig a valóságot tükröző versenypályával, és úgy hatvanmillió dollárnál járó számlával foglalható össze. Ez két dolgot jelent: egyrészt azt, hogy mire a GT5 a boltokba kerül, akár a 80 milliót is elérheti a fejlesztés összköltsége (amivel a második legdrágább játék lesz majd), másrészt pedig azt, hogy a Sonynak minden egyes PS3-tulajt rá kell vegyen a vásárlásra, különben elég körülményesen jön majd össze a pozitív pénzügyi mérleg.«

1. GRAND THEFT AUTO IV: 100 MILLIÓ DOLLÁR

Ha az egy játékba belesűrített érték és tartalom a fő szempont, akkor kevés játék mérhető össze a Grand Theft Auto IV-gyel, de van még pár olyan vonatkozás, amiben a többi program fölé nő a Rockstar legnagyobb dobása, hiszen ezernél is többen dolgoztak a játékon, kétezernél is több emberrel tárgyaltak a felhasznált zenék jogai miatt, és persze a legfontosabb: a játék elkészítése 100 millió dollárba került. Elsőre talán érthetetlen, hogy jön ez össze, de ha csak azt vesszük, hogy a 100 órányi zeneanyagban szereplő számok jogdíjainak többsége egyenként 10 000 dollárt kóstált, már könnyebben megértjük, miért a GTA IV minden idők legdrágább játéka.«

»fejlesztő: High Voltage Software »kiadó: - »web: www.high-voltage.com

Ez elment vadászni, ez lelőtte...

Négy szörnyvadász: Hector, Doc, Miko és AJ száll szembe vámpírokkal, farkasemberekkel és zombikkal egy alternatív világban. A High Voltage FPS-e a Left 4 Dead babérjaira pályázik...

írta» BADSECTOR

Mindig szomorúan halljuk, amikor egy multiplatform, PC-re is készülő játék végül csak konzolokra jelenik meg, ám annál inkább felderülünk, amikor éppen a fordítottja történik meg, és egy konzolexkluzív cím végül csak-csak elkészül PC-re is. Pontosan ez történt a Grinder esetében is: az eredetileg csak Wii-re szánt cím Xbox 360-on, PS3-on, illetve, ami minket leginkább érdekel: PC-n is tiszteletét teszi. Hogy miért döntött így a High Voltage Software csapata? Nos, korábbi Wii-s címük, a The Conduit csupán 350 000 példányban kelt el, ettől pedig a fejlesztők nem voltak éppenséggel wii-dámak, így most a multiplatform mellett tették le a voksukat. Bölcs döntés! A fejlesztők egy interjúban megosztották a nagyközönséggel, hogy szerintük azért nem volt „annyira" sikeres előző játékuk, mert a „hardcore" címek valahogy nem túl népszerűek nintendós gépeken – elég a Wii-s Silent Hill és Dead Space, illetve a Nintendo DS-es Grand Theft Auto eladásainak kudarcára gondolni. (Bár szerintük a „kudarc" az ő esetükben relatív, hiszen azért „a 350 000 eladott példány is nagyon szép eredmény! És különben is, gazdasági válság volt, hát ti nem olvastok újságot?!") Úgy néz ki tehát, hogy Wii-n a játékosok nem szeretnek szörnyeket kaszabolni, a beleiket kiontani és véres cafatokra lőni őket, viszont a „komolyabb" gépek tulajdonosai annál inkább, ezért nyergelt át a fejlesztőcsapat a két nagyobb konzol mellett PC-re is.

„WHO YOU GONNA CALL?"

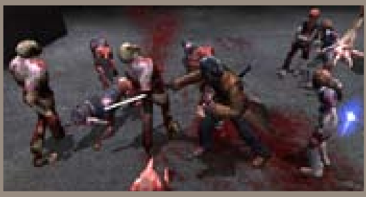
Ez mind szép és jó, de vajon milyen játékmenetre és történetre számíthatunk a Grindernél?

Wii-s hadonászás helyett PC-s szörnyvadászat – ez a The Grinder

A sztori szerint egy alternatív Földön járunk, ahol a vámpírok, farkasemberek és zombik nem pusztán a filmekben és rémmesékben léteznek, hanem teljesen valóságos, hús-vér lények. Az itt élő emberek már szinte meg is szokták jelenlétüket, azonban ez nem jelenti azt, hogy ne gyűlölnék, és ne akarnák kiirtani őket mind egy szálig. Egy kis négyfős veterán szörnyvadász csoport jó pénzért hajlandó arra, hogy megszabadítsa az emberiséget a rémektől. Persze megfelelő „szponzor" nélkül nem lenne igazán jövedelmező tevékenység a szörnyölés, ezért hőseinknek kapóra jön, hogy a Book nevű rejtélyes szervezet felbérli őket a szörnyek mészárlására, illetve arra is, hogy kinyomozzák: honnan ered az a vírus, amely megfertőzte az embereket. Szóval a sztori tekintetében a fejlesztők onnan lopnak, ahonnan nem szégyellnek: van itt egy csipetnyi Resident Evil, egy hangyányi Left 4 Dead, illetve maguk a karakterek a jó öreg Hunter: the Reckoningra emlékeztetnek.

A NÉGY MESTERLÖVÉSZ

Nem véletlenül, ugyanis a High Voltage készítette annak idején az első Xboxra megjelent, remekbe szabott HtR-t is (lásd a dobozban). A főszereplők mind klasszikus karakterek, akik mintha egy B kategóriás apokaliptikus kalandfilm vásznáról léptek volna le. Hector például egy mexikói fejvadász, akit az USA-t és Mexikót elválasztó határ mindkét oldalán köröznek. A fickó emellett nem bővelkedik a pozitív emberi tulajdonságokban sem, ugyanis egybehangzó vélemények szerint nagypofájú, arrogáns és kapzsi. Régebben profi vadászként egyedül dolgozott, azonban oly



»HUNTER: THE RECKONING

AVAGY NÉGY MÁSIK VADÁSZ

A High Voltage Software-nek nem ez az első négyfős szörnyvadász akciójátéka. A Hunter: The Reckoning az azonos című szerepjáték videojátékos adaptációja, amely 2002-ben jelent meg még az első Xboxra. A HTR stílusának a szerepjátékhoz nem sok köze volt: egy külső nézetes akciójátékkal volt dolgunk, amelyben a négy hős egyikét irányíthattuk, multiplayerben pedig akár mind a négyet. Két folytatása is készült: a Hunter: The Reckoning Wayward és Redeemer, azonban az első rész sikerét egyiknek sem sikerült megközelítenie.«

sok embert bosszantott már fel az évek során, hogy újdonsült társai nélkül nem tudna megbízatást találni. A másik csapattag, Doc már pozitívabb figura, és inkább „tudományos" oldalról szeretné megközelíteni munkáját: ő azt kutatja, hogy mire gerjednek a szörnyek. Ehhez az orvosi képzettsége is megvan, amelyet egyébként a csapat gyógyítása terén is kamatoztatni tud. Valamikor professzionális vadászként ő is inkább a fegyverét használta a szörnyek ellen, azonban egyszer egy titkos küldetése rendkívül rosszul alakult: társait az utolsó emberig lemészárolták, ez pedig igencsak megviselte Doc idegrendszerét, így a többieknek nehezen is sikerült meggyőzniük, hogy ismét kötélnek álljon. Miko, a japán bérgyilkoslány viszont épp az ellenkezője Docnak: elszántan és lelkesen irtja a rémeket. Annak idején embereket kellett pénzért gyilkolnia, ami talán izgalmasnak hangzik, ám a lány már rettenetesen unta. Egy alkalommal azonban az egyik célpontja váratlanul farkasemberré változott, és így mindjárt „érdekesebbé" váltak az események. Bár az összecsapás során Miko majdnem otthagyta a fogát, a harcot mégis annyira adrenalinpumpálónak találta, hogy teljesen rákattant a szörnygyilkolásra, és elhatározta: ezentúl csak ilyen munkákat vállal. A csapat negyedik tagja a szőke, dús keblű AJ: egy városi „felfedező", aki még társainál is nagyobb traumát élt át. AJ az egyetlen túlélője egy slasher támadásnak, mely során egyetemi diáklánytársait egytől egyig lemészárolták. A lány azóta retteg a slasherektől, és társai nélkül egész biztosan pánikba esne, azonban mellettük ő is hajlandó felvenni a harcot a rémekkel.

EGYEDÜL IS MEGY

Persze AJ-nek akkor sem lesz sok választása, ha egyjátékos módban őt választjuk, szegény lány kénytelen lesz magányosan megküzdeni a szörnyetegekkel, ilyenkor ugyanis a négy karakter közül csak az egyiket irányíthatjuk. Hőseink képességeit folyamatosan fejleszthetjük a játék során, és a különböző speciális technikákra szükségünk is lesz bizonyos szörnyek ellen. Ez igaz lesz a különféle fegyvertípusokra is, melyek változatosságában a készítők állítása szerint nem szenvedünk majd hiányt, ráadásul a kisebbeket közülük mindkét kézben használhatjuk. Természetesen a fejlesztők nagy hangsúlyt fektetnek majd az online multiplayer részre is. Minden szintet végigvihetünk kooperatív módban, egyszerre akár négyen, sőt, több útvonalon keresztül végigverekedve magunkat. A játékmenetről persze nyilván mindenkinek a Left 4 Dead jut eszébe precedensként, azonban ne felejtsük el, hogy a High Voltage készítette annak idején az xboxos Hunter: The Reckoningot, amely bevallottan hatással volt a Grinderre is.

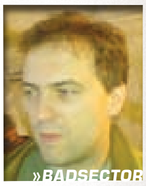
LEFT 4 GRINDER?

A Left 4 Dead óriási sikere egyértelműen befolyásolta a High Voltage azon döntését, hogy PS3-ra, Xbox 360-ra és PC-re is elkészítsék a Grindert. A megjelenést ravaszul 2011 Halloween napjára tűzték ki, így a megfelelő hangulatot is megadták a boltba kerülés időpontjához. Az is igaz viszont, hogy az előzetes videók alapján a motor egy hangyányit már most olyan... öregecskének tűnik, 2011 végére pedig még idősebb lesz. Igaz, értékelendő, hogy a Grinderhez a fejlesztők a mostanában divatos Unreal 3 helyett teljesen egyéni motort használnak majd, amelynek köszönhetően a képernyőn lévő karakterek száma a maximumot is elérheti. A fejlesztők azon is fáradoznak, hogy ne kelljen töltőképernyőket bámulnunk, de ez a lehetőség még nem biztos, hogy bekerül a végleges játékba (ennek megoldása annak ellenére sem egyszerű, hogy egy évtizeddel a Morrowind után járunk). Érdekes kérdés még, hogy a Valve nem akar-e még egy rókabőrt lehúzni a Left 4 Deadről, méghozzá úgy, hogy a harmadik rész boltba kerülését ők is pont Halloween környékére (vagy akár éppen aznapra...) időzítsék? Ebben az esetben elmondhatjuk, hogy a Grinder napjai bizony meg vannak számlálva...«

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. Q3
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1661

»Bár nem tűnik túl korszakalkotónak a játékmenet, és konzolátirat szempontból a Wii-s eredet sem túl jó ómen, ettől függetlenül érdeklődéssel várjuk, mi sül majd ki a Grinderből.



»BADSECTOR

PRO
»Jópofának tűnő négyjátékos mód, érdekes karakterek

KONTRA
»A grafika nem valami nagy etvasz, a játékmenet sem tűnik túl forradalminak

»The Grinder«

»fejlesztő: Propaganda Games »kiadó: Disney Interactive

Disney Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned

Hét tenger minden ördöge

A Karib-tenger kalózai már túlnőtt a mozikon, igazi jelenség, szabadon formálódó univerzum lett. Regények jelentek meg, készül az új film, és egy szerepjáték is, ami olyan sokat ígér, hogy már-már túl szép, hogy igaz legyen.

írta»CHOCHO

Ki ne álmodozott volna gondtalan gyerekként arról, hogy milyen izgalmas is a kalózok élete? Most nem a szomáliai vízi terroristákra gondolok, akik gépfegyverekkel kényszerítik a hajók utasait ékszereik, netán nőiességük (vagy épp férfiúi bájuk – kinek a pap, kinek a paplan) szó nélküli átadására, hanem azokra a kalózokra, akik a legendákban élnek, és szörnyekkel, démonokkal viaskodnak az elveszett kincsekért, hogy később csak félelemmel teli tisztelettel vegyük a szánkra a nevüket. Gondolom, az efféle gyermekkori fantáziákkal nem vagyok egyedül, hisz nem véletlen, hogy jó ideig népszerűek voltak a kalózos regények, filmek, majd valamikor a 80-as években elkezdett kihűlni a téma, hogy később már a kutya se foglalkozzon vele. Épp ezért volt meglepő, mikor a Disney bejelentette, hogy feléleszti a műfajt, méghozzá a híres producer, Jerry Bruckheimer segítségével. A cél a disneylandi kalózpark különféle nevezetességeinek vászonra ültetése volt, így nem is vártunk sokat tőle (a hasonló tervekkel indult Elvarázsolt kastély be is fuccsolt rendesen), míg meg nem jelent, és le nem tarolta a kritikusokat, a nézők pénztárcájáról már nem is beszélve. A kalózok egyszersmind újra divatba jöttek, Johnny Depp pedig két további részben alakította az extravagáns kapitányt, Jack Sparrow-t. Idén harmadik éve, hogy a trilógiát lezáró film lefutott, és már javában dolgoznak a negyediken (lásd a boxot), de addig is a Disney Interactive fejesei kiagyalták, hogy nemcsak a mozikban, hanem a videojátékok világában is ideje lenne maradandót alkotni. Az eddig kiadott két Karib-tenger kalózai játék ugyan nem volt botrányosan rossz, de igazán minőségi sem. Főleg, hogy az első program eredetileg a Sea Dogs 2-nek készült, csak a fejlesztés ideje alatt átnevezték, és beleerőszakolták a Karib-tenger kalózai licencet, míg a második játék egy buta akcióprogram volt, minimális értéket képviselve az akkori piacon, nem csoda hát, hogy a kutya sem emlékszik rá. Most azonban végre úgy tűnik, hogy a PR szakemberek tényleg nagy dobásra készülnek, és ebben nem kisebb csapat van a segítségükre, mint a Propaganda Games, amit az EA Canada egykori öreg rókái alapítottak. Habár a csapat tagjai elsősorban sportjátékokon dolgoztak, szakértelmük az eddigi információk alapján könnyedén kamatoztatható az RPG-k piacán is.

FÉL SZEMMEL IS SZÉP AZ ÉLET

A Propaganda Games munkájának gyümölcse az elvileg még idén megjelenő (erre azért ne vegyünk mérget...) Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned lesz, ami nem egy buta akciójáték, hanem keményvonalas RPG, nyílt játéktérrel is kismillió le-

A TENGERI KUTYÁK EMLÉKIRATAI

AVAGY JACK SPARROW SEM JOHNNY DEPPKÉNT UGROTT KI A SZEKRÉNYBŐL

Noha Jack Sparrow-t a Karib-tenger kalózai filmek tették ismertté, a karakter ma már önálló életet él, sőt, fiatalkori kalandjait külön regénysorozatokban örökítették meg. A simán Jack Sparrownak nevezett ciklus gyerekeknek szól, és értelemszerűen Jack gyermekkorát dolgozza fel, míg a felnőttek készült Legends of the Brethren Court sorozat mint fiatalembert mutatja be, és kiderül belőle, hogy miként lett belőle a Fekete Gyöngy kapitánya. A regényeket Rob Kidd jegyzi, és idehaza nem jelentek meg.«

»Fel a kötélzetre, kurtítani a vitrolákon, fordulóhoz készülj, lusta banda!

hetőséggel, valahogy úgy, ahogy azt az új évtized hajnalán elvárnánk egy AAA kategóriás szerepjátéktól. Persze az, hogy a választott stílus ennyire elrugaszkodik a száraz komolysággal kezelt filmjogoktól, magával vonja, hogy ezúttal szerencsére nem az ott látott események, csupán a világ lesz közös. Itt is él Jack Sparrow, itt is van Fekete gyöngy, de csak valahol a háttérben, legendáként, amikről sokan suttognak a kikötők sötét, füstszagú kantinjaiban. Hogy találkozhatunk-e majd a filmek szereplőivel, egyelőre rejtély, bár a játék rendezője és a munkálatok főbábája, Alex Peters egy interjúban elejtette, hogy „bármi megtörténhet", és a magunk részéről is nyakunkat tennénk rá, hogy a Disney nem hagyna ki egy ilyen ziccert. Mondjuk ezt úgy, hogy a konkrét sztoriról a körvonalain kívül egyelőre nem tudni semmit. A cselekmény évekkel az első mozi előtt játszódik, főhőse pedig egy még ismeretlen fiatal kalóz, akinek kitűzött célja, hogy a legjobb, leghírhedtebb és legmélyebben tisztelt kapitány legyen belőle. Sajnos – vagy épp szerencsénkre – az odáig vezető rögös út telis-tele van harccal, fájdalommal, kemény döntésekkel és vérittas kalandokkal, melyeket egyelőre jótékony homály fed, lévén a Propaganda Games szerint játékuk egyik legerősebb részének pont a történet ígérkezik. Mivel RPG-ről beszélünk, felmerül a kérdés, hogy mi magunk határozhatjuk-e meg a főszereplő külsejét, avagy egy kötött hőssel barangolunk-e majd? Nos, hivatalosan az utóbbi, azaz ifjonc kalózunk fizimiskáját nem alakíthatjuk közvetlenül, de a játék folyamán hozott döntéseink befolyással lesznek főhősünk megjelenésére. Ez a rendszer a Fable-ből lehet ismerős, de hasonlóval találkozhattunk a Mass Effect 2-ben is. Mivel a korszakban több, egymással ellentétes érdekeket képviselő frakció is háborúzott a karibi térségben, a hozzájuk fűzött viszonyunk sokat nyom majd a latban, így elképzelhető, hogy a történetnek több végkifejlete lesz. A döntések,

> Aki azt mondja, hogy nem álmodik a kalózélet szépségeiről, az szimplán hazudik (és a tenger fenekén a helye)

amiket hozunk, kihatnak majd a körülöttünk élő világra is, így ha minden jól megy, autentikus szerepjátékos élmény vár ránk az Armada of the Damnedben. Ha már a döntéseknél tartunk, érdemes kitérni a dialógusokra is, hisz mindegyik, magára valamit is adó RPG-ben lényeges szerep jut a karakterekkel való kommunikációnak. Az Armada of the Damned dialógusai az ígéretek szerint dinamikusan fognak működni, ezáltal lehetővé téve, hogy ne csak úgy érezzük, játsszuk a játékot, de el is mélyedhessünk benne. Csinálunk valamit, ami az egyik városnak jó, de a másiknak nem? Számíthatunk rá, hogy a pozitívan érintett település lakói kedvesek, vagy legalábbis tisztelettudóbban viszonyulnak hozzánk, míg a másikban lakó népek elzavarnak, vagy hívják a kikötői hatóságokat. Felvesszük egy NPC küldetését, de ezzel ellehetetlenítjük egy másikét? Biztosra vehetjük, hogy az úriember nem örül majd ennek, és ha kicsit hatalmasabb a kelleténél, akár hajtóvadászatot is indíthat a fejünkért. Már ez is épp elég a bőséges nyálelválasztáshoz, azonban ahogy a való életben is megszokhattuk, a látszólag semleges karakterek is szabadon kinyilváníthatják véleményüket, tetteink irányába módosítva így a hétköznapi élet menetét, és egyengetve kalózkarrierünket. Minél többen félnek minket, annál rosszabb a hírünk, és minél rosszabb a hírünk, annál félelmetesebb kalózok vagyunk. Tiszta sor, nemde? Egyébként a fejlesztők különösen sokat dolgoznak a forgatókönyvön, sok szereplőt valós történelmi személyiségekről mintáztak, mottójuk pedig, hogy az RPG-knek a választásainkról kell szólniuk, úgyhogy reméljük, tényleg nem egyszerű „jó és rossz" megoldásokkal szúrják ki a szemünket.

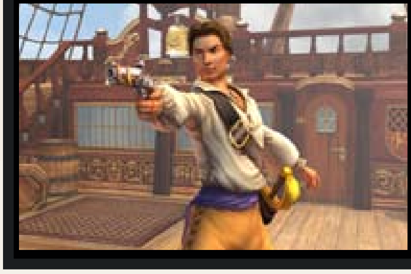
KAPITÁNY ÉS KATONA

Persze mit ér egy kalóz kalózhajó nélkül? Semmit, ez egyértelmű, mert hát mégiscsak a tenger a mi szavannánk, a gazdag kincsekkel megrakott arisztokrata hajók pedig a zsákmány gazellákat jelképezik. Ahhoz, hogy vadásszunk, erős bárka kell, ami a kezdetektől a végkifejletig kísér majd bennünket, valahogy úgy, ahogy azt a legjobb, leghűségesebb bajtársunktól elvárnánk. Miképp az a szerepjátékok-

»Nem bírják a grogot a szárazföldi patkányok – ideje móresre tanítani őket!

»A LEGJOBB KALÓZKALAND«

Ugyan komoly kalózos játék nem készült sok, sokan a Sid Meier's Pirates!-et tartják a legjobbnak. Ebben minden benne van, amit egy kalóznak tudnia kell, harc, hajózás, és a kincsek is. Eredetileg 1987-ben jelent meg Amigára, majd 2004-ben a Mester a kiadatott egy remake-et, amiről az Armada of the Damned rendezője, Alex Peters is elismerően nyilatkozott.«



ban szokás, hősünk fejlődik és szintet lép, minden egyes szint pedig más irányba tolja személyiségének alakulását azáltal, hogy milyen döntéseket hozott addigi kalandjai során. Ez az Armada of the Damnedben viszont nemcsak emberünkre, hajónkra is igaz. Habár nem biztos, hogy a megszokott receptet követve, de a kalózhajónk is változik, hogy a játék végére rá se ismerjünk eleinte még csak puritán, egyszerű lélekvesztőnkre. Ez nagyon sok lehetőséget rejt magában, és kellően elmélyítheti a játékélményt, arról már nem is szólva, micsoda móka kerekedhet belőle – elég, ha elképzeljük, hogy egy elátkozott, sátánian izzó halálhajó hogyan hat majd a Port Royal-i lakosok lelki békéjére. Ráadásul a készítők az újrajátszhatósági értéket is fokozzák ezáltal, mert nemcsak azt nézhetjük meg, hogy kalózunk miképp válik a halál két lábon járó kaszájából öreg néniket segítő cserkészfiúvá, de a hajónkat is az első végigjátszástól eltérő szellemben alakítgathatjuk, bátran kísérletezve a különböző kiegészítésekkel. Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy minden változtatás a csatatéren térül meg a legjobban, ám mivel a fejlesztők még nem árultak el részleteket a vízi összecsapásokról, csak annyival nyugtathatjuk magunkat, hogy a harc legfontosabb részét elismerten ezek képezik majd. Az egyedüli, amit ki lehetett húzni belőlük, annyi volt, hogy „lesznek vízi csaták, de máshogy, mint eddig bárhol láthattuk”, kikacsintva a legutóbbi kalózos programok (Sid Meier's Pirates, de ide sorolható a kategóriából kissé kilógó Empire: Total War is) hasonló játékelemeire. Mivel az sem tisztázott, hogy lesznek-e csapattársaink, kérdéses, hogy a legénységet miképp toborozzuk össze, ha azonban láttuk a Holtak kincse című második Karib-tenger kalózai filmet, akkor azt is tudjuk, hogy a Disney kalózuniverzumában hogy is megy ez. Irány a legközelebbi kikötői kocsma, kiáltsuk el magunkat, hogy legénységet keresünk, és kezdhetünk válogatni a sok félkezű-féllábú, ám igen lelkes jelentkező közül. Bár kicsi az esélye, hogy a játékban is így működjön majd a dolog, azért reméljük, hogy a végső verzió egy legalább ennyire szórakoztató megoldást villant majd.

RÖVID A KARDOD?

Ugyan a fejlődési rendszerről is keveset árult el a csapat, azt tudjuk, hogy a játék folyamán különleges támadásokat, képességeket sajátíthatunk el. Maga a harcrendszer egyébként nem lett túlbonyolítva, az eddigi információk alapján csak támadni, védeni és elugrani lesz majd lehetőségünk. Az összecsapások nem a régimódi elvet követik, azaz a körökre osztott harctól előre elbúcsúzhatunk, hanem kőkemény akciót ígérnek, sok gyors reflexet igénylő bunyóval. Elsőre talán antipatikusnak hat ez az egyszerűsített játékmenet, és könnyen hihetjük, hogy a Propaganda Games inkább a casual réteget szeretné megcélozni, de ennek ellentmond a tény hogy az Armada of the Damned tartalmilag a műfaj legnagyobbjaival is felveheti a versenyt. A világ ugyanis, amiben játszódik, teljesen nyílt lesz az első perctől kezdve, tengerrel, városokkal, rejtekhelyekkel, úgy,

»A FEKETE LOBOGÓ TÖRTÉNETE«

A kalózfilmekben látott halálfejes zászlót mindenki ismeri, ám kevesen tudják, hogy az valójában egy John Rackham nevű angol kalózkapitány nevéhez fűződik, akit a tengeren csak Calio Jacknek hívtak, és a 18. században garázdálkodott, ám arról is ismert, hogy ő foglalkoztatta a korszak két legkeményebb kalóznőjét, Mary Readet és Anne Bonnyt is.«

»Bögyös szőke vagy bajszos dagadt? Egy kalóznak egyik sem jelenthet gondot

»ON STRANGER TIDES«

A közelgő, negyedik Karib-tenger kalózai film címe On Stranger Tides lesz, történetéről pedig annyit lehet tudni, hogy a trilógia híres kapitánya, Jack Sparrow ezúttal az ifjúság forrásának megtalálását tűzi ki céljául. A film jövő év május 20-án kerül bemutatásra az Egyesült Államokban, és Johnny Deppen kívül előreláthatólag egyedül a Barbossa kapitányt alakító Geoffrey Rush tér majd vissza a régi gárdából. Bizony, se Keira Knightley, se Orlando Bloom nem várható a folytatásban, azon egyszerű okból kifolyólag, hogy a stúdió felmérése szerint nem miattuk lett sikeres a film, sőt, a harmadik részben már inkább idegesítették a rajongókat, akik szinte kizárólag Depp Jack Sparrow-alakítására voltak kíváncsiak. Helyettük pletykálják Penelope Cruz szereplését, de ezt a filmet jegyző Rob Marshall (Chicago, Kilenc) még nem erősítette meg. Akárhogy is, Jack Sparrow 2011-ben visszatér a fedélzetre.«

»Kellemes hangulatban telik az este – amíg elő nem kerül a kés meg a pisztoly…

ahogy azt még sosem láthattuk. A Pirates of the Caribbean mesés tájai óriási kiterjedésben terülnek el a végtelen óceán minden irányába, és most először nyílik alkalmunk bejárni csaknem az egészet, ami valljuk be, sok-sok óra mellékküldetést és opcionális tápolást sejtet. A fejlesztők nem titkolt célja e potenciál maximális kiaknázása, így nem elég, hogy itt-ott felvehetünk a fő szálhoz nem kapcsolódó küldetéseket, de minden egyes NPC-nek meglesz a saját kis története, pletykája, ami vagy igaz, vagy nem. Ahhoz, hogy ezt megfejtsük, kalandoznunk kell, kutatunk a sztorik hitelessége után, és ha sikerrel járunk, a jutalmunk nem marad el. Mi más hozhatná közelebb a gyermekkor mesés kalózos képzelgéseit ennél? Már csak a megfelelő borzongás és a sok kísértethistória kell a tökéletes játékélményhez, s mint azt a filmeken láttuk, abból nincs hiány a Karib-tengeren.

ÉGSZÍNKÉK ÓCEÁN

Mivel az Armada of the Damned PC mellett Xbox 360-ra és Playstation 3-ra is érkezik, azt gondolhatnánk, hogy a fejlesztőknek kompromisszumot kell kötniük a látvány kárára, ha a fent vázolt, hihetetlen méretű játéktartalmat bele szeretnék zsúfolni a programba. Ez azonban az előzetes képeken nemigen látszik meg. A grafika nagyon hangulatos, a víz csodaszép, és külön öröm, hogy nem a fotórealizmus vezértelte a designereket, hanem a kellően stílusos atmoszféra megteremtése. Ennek köszönhetően a játék kissé karikírozott grafikát kapott, amit a pompás színekkel operáló motor csak még érdekesebbé tesz. Sajnos a gépigénnyel kapcsolatban egyelőre nincsenek információk, de a konzolos változatok miatt valószínű, hogy nem kell egyből a legdrágább videokártyáért rohanni a boltba, ha játszani szeretnénk a Propaganda Games új csodájával, és állítólag az irányítást is igyekeznek egér- és billentyűzetbaráttá varázsolni, elvégre nem csak polipfejű kalózszellemek játszanak az RPG-kkel. Többjátékos mód bejelentetten nem várható, ami érthető, mert hát egy ilyen volumenű projekthez multiplayert hegeszteni külön játékkal érne fel, de ha az ígéreteknek csak a fele beigazolódik, már bőven elég tartalommal bír majd az Armada of the Damned ahhoz, hogy ne hiányozzon a multi. A sok remek hír és előjel ellenére viszont örömünk nem lehet maradéktalan, mert egyelőre még elég sok a „ha” a játékkal kapcsolatban. A megjelenés elvileg 2010 végére van datálva, de személy szerint nem tartom elképzelhetetlennek a jövő évi megjelenést sem, főleg, hogy bár ez nem egy átirat lesz, a következő Karib-tenger kalózai film is 2011-ben kerül bemutatásra. Hasonlóan késésszagú, hogy a fejlesztők mennyi mindenről hallgatnak. Sem a csapattársakról nem árultak el semmit (még azt sem tudjuk, hogy lesznek-e egyáltalán, és ha igen, akkor mennyire fontosak), sem a fejlődési rendszert nem részletezték kellően, és a játék egyik legnagyobb vonzerejével, a vízi összecsapásokkal kapcsolatban is csak mosolyognak magukban. Persze lehet, hogy csak az idei E3-ra készülnek, hogy nagyot robbanthassanak, de ne tessék meglepődni, ha valamelyik későbbi számban arról számolunk be, hogy késik az Armada of the Damned. Akárhogy is, egyelőre ez az egyetlen olyan filmre épülő program a belátható jövőben, ami megérdemli, hogy tiszta szívből várjunk rá, szóval csak türelem, matrózaim, és tartsátok szárazon a puskaport! Még szükség lehet rá.«

»Néhány deszka, egy marék szög, és ismét úton lehetünk…

MŰFAJ»	»RPG
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1670

»Az Armada of the Damned zseniális játéknak tűnik, és reméljük, hogy a Disney nemcsak markol, de fog is. Ha a fent leírtaknak csak a fele megvalósul, mi már boldogok leszünk.

»CHOCHO

PRO »Elképesztő tartalom és hihetetlen hangulat egy gyönyörű szerepjátékban

KONTRA »Túl nagy ígéretek és fájóan kevés bizonyíték…

»PotC: Armada of the Damned«

»fejlesztő: EA Sports »kiadó: Electronic Arts »web: fifa-online.easports.com

FIFA ONLINE

Kis pénz, nagy foci?

A FIFA Online virtuális stadionjainak kapui Ázsia után végre Európában is megnyílnak 2010 júniusában. Persze nagy kérdés, hogy kit villanyoz fel errefelé egy lebutított, egérrel irányított, ingyenes fociját ék ötlete.

írta» MO

Annak ellenére, hogy a FIFA 2010 PC-s verziója csapnivalóan sikerült, óriási felháborodás követte az EA Sports bejelentését, miszerint az idei dél-afrikai labdarúgó-világbajnokságra készülő „különkiadását", a FIFA World Cup South Africa-t csak konzolos platformon teszi elérhetővé. A számítógép-tulajdonosoknak azonban nem kell szomorkodniuk, nem maradnak focis játék nélkül a nyáron, hiszen (dobpergés) érkezik a PC-exkluzív és ingyenesen játszható FIFA Online, amihez csupán szélessávú internetkapcsolat, regisztráció és egy átlagos teljesítményű asztali gép vagy laptop szükségeltetik majd.

TÍZMILLIÓ NEM ELÉG

A FIFA Online ötlete persze nem éppen új keletű, hiszen az ázsiai országokban már évek óta népszerű a sorozat ezen formája (főként Kínában és Koreában aratott nagy sikert), így nem is csoda, hogy ez európai és amerikai piacra szánt változatot az állandó fejlesztő EA Canada mellett az EA Singapore gondozza. Kaz Makita főgyártásvezető elmondása szerint a FIFA Online-t külön címként kezelik a szériában, és az eddiginél jóval szélesebb réteget szeretnének elérni vele. A FIFA 10 például egészen kiválóan fogyott, a megjelenése óta számos rekordot megdöntött, ugyanakkor a tízmillió eladott példány így is kevésnek tűnik ahhoz képest, hogy közel kétmilliárdnyi futballrajongó él szerte a világban. Az EA éppen ezért úgy döntött, hogy idén még nagyobb szeletet hasít abból a bizonyos milliárdos üzleti tortából, és megcélozza azokat is, akiknek nem telik drága konzolra, HD televízióra vagy éppen bivalyerős személyi számítógépre. A FIFA Online pontosan nekik készül, hiszen egyfelől ingyenesen elérhető lesz, másfelől pedig egy integrált videokártyás laptopon is gyönyörűen fut majd a játék az ígéretek szerint (a pontos specifikációk egyelőre ismeretlenek). Nézzük hát, mit várhatunk az EA Sport online mókájától.

FIFA(IL)ONLINE?

Hogy a FIFA Online-t böngészőből kell majd játszani, az nem teljesen igaz (ellentétben mondjuk az egészen mókás Power Soccerrel). Egy közel 1 gigabájtos kliensszoftver telepítése után az előzetes regisztrációnk segítségével fogunk hozzáférni a webes adatbázishoz, amit az EA ígérete szerint sűrűn frissítenek majd a valóságnak megfelelő adatokkal, átigazolásokkal, ilyesmikkel. Az internetes profilunkba belépve választhatunk magunknak csapatot, továbbá azt is eldönthetjük, hogy éppen milyen játékmódban szeretnénk kergetni a labdát (világbajnokság, bajnokság, versus). Ugyan a különböző játékmódok nevei árulkodnak arról, hogy

»PREMIER A VB ELŐTT«

A FIFA Online zárt bétatesztje 2010. február 3-án kezdődött 20 000 szerencsés kiválasztott részvételével, és ez a próbaidőszak egészen az angol nyelvű nyílt bétaverzió júniusi (valószínűleg a dél-afrikai világbajnokság rajtjához időzített) megjelenéséig tart. A következő 12-24 hónap során a FIFA Online számos további európai nyelven, majd Észak-Amerikában is megjelenik. Érdemes regisztrálni a játék hivatalos oldalán, a fifa-online.easports.com-on, hiszen bárki bekerülhet a tesztelők közé.«

SOUTH AFRICA 2010

»A SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN

AVAGY MÁR MOST LEHET ZSONGLŐRKÖDNI AZ ADATOKKAL

Annak ellenére, hogy a játék még igen kezdetleges formában létezik jelen pillanatban, azért pár konkrét információval már szolgáltak a készítők. Például három játékmódban egészen biztosan kipróbálhatjuk majd magunkat a virtuális futballpályákon, ezek a World Cup, a League és a Versus módok. Az EA nemcsak a világbajnokság, hanem a tornára kijutott válogatott csapatok liszenszét is megszerezte, ez összesen 32 nemzeti együttest érint. Induláskor 30 liga lesz elérhető, több mint 500 csapattal és 15 000 játékossal.«

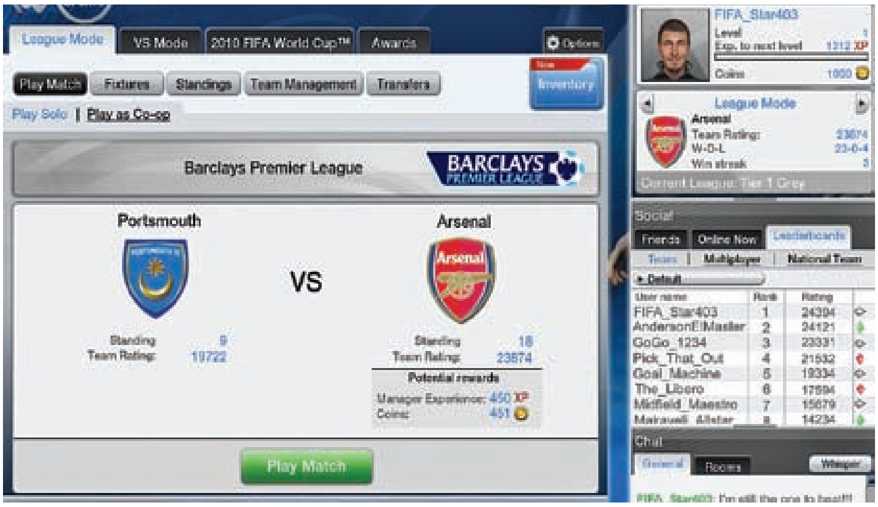
mit várhatunk azokba belépve, azonban a FIFA Online jelen pillanatban még igen kezdetleges állapotban van. A játék egyes elemeiről például csak a zártkörű bétateszt során kapott visszajelzések alapján döntenek majd, amely közel négy hónapig tart még. Azonban az bizonyos, hogy egy könnyen, gyorsan, egyszerűen játszható, vagyis casual felhasználók számára készült sportjáték tető alá hozása a cél, amit a már említett minimális gépigény is jelez. Ez természetesen több dolgot is előrevetít, főként a játék grafikáját illetően. Ugyanis hiába „dübörög" majd a FIFA Online alatt a FIFA 10 grafikai motorja, azt jócskán vissza kell fogni ahhoz, hogy közepes teljesítményű rendszereken is szaggatás nélkül fusson (az előzetes képek is ezt támasztják alá, habár a vártnál valamivel szebb megoldásban reménykedhetünk). Mese nincs, a FIFA Online arra készül, hogy akár a laptopot a vonaton előkapva, esetleg a munkahelyen a kávészünetben is lehessen tolni egy-két rangadót, ha úgy szotytyanna kedvünk – vagyis a szimulátorszerű labdarúgást kedvelők kezdhetnek izgulni.

EGÉR A PÁLYÁN

A fejlesztők lépten-nyomon hangoztatják, hogy az egyszerű és villámgyors játékmenetet tekintik a fő szempontoknak, és éppen ezért egy teljesen új irányítási rendszert dolgoztak ki a FIFA Online-hoz, amit (újabb dobpergés) egy egyszerű egérrel kell majd irányítani. Egy kézzel is kényelmesen varázsolhatunk a pályán, a másikkal meg mutogathatunk a lest beintő partjelzőnek, kortyolgathatunk az előre kikészített üdítőnkből, vagy... amit csak akarunk. Az irányítás ekképp tényleg pofonegyszerűnek ígérkezik, ám szörnyű balsejtelmünk, hogy ennek következtében pont az apró finomságok, a fifika és persze a valósághűség fog odaveszni, de ne legyen igazunk. Mindenesetre emberes feladat lesz egy összesen két gombbal rendelkező egérre tökéletesen átültetni a FIFA eddigi „sokgombos", már-már zongoraversenyhez hasonlító irányítási sémáját.

KÉT FÉLIDŐ A POKOLBAN

A beharangozott játékmódok közül természetesen a Bajnokság biztosít majd hosszú távú szórakozást, melyben a kiválasztott csapatunk menedzselése és a bajnoki címig repítése lesz a feladatunk. Hogy a klub apró-cseprő ügyeibe milyen mélységig folyhatunk bele, azt még nem lehet tudni, azonban annyi biztos, hogy a játékosok és a csapatunk mérkőzésről mérkőzésre fejlődik majd, ha elég ügyesek vagyunk. A mutatott játék, a gólok és a sikeres passzok is befolyásolják, hogy az egyes futballisták menynyi tapasztalati pontot gyűjtenek a meccseken, ezek pedig összeadódva növelik a gárda erősségét. A FIFA Online alapvetően ingyenes, azonban ahogyan jó néhány internetes játék esetében (pl. Battlefield Heroes), úgy itt is a rendelkezésünkre áll majd egy úgynevezett mikrotranzakciós rendszer, melynek segítségével felturbózhatjuk a csapatunkat. A mérkőzések előtt különböző kütyük (sípcsontvédő, cipő, csuklószorító, tapasztalati-pont-növelő csomag stb.) megvételével felgyorsíthatjuk a játékosaink fejlődését. Fontos, hogy a hangsúly a felgyorsításon van, ugyanis akik nem szeretnének fizetni ezekért az extrákért, azok sem szenvednek hátrányt majd a türelmetlenebbekkel (gazdagabbakkal) szemben, mert pár győztesen megvívott meccs alatt behozhatóak lesznek az effajta lemaradások, így nem kell tartanunk attól, hogy porig aláznak majd minket mindenféle szupercsapatok. Csakis rajtunk áll, hogy az időnket vagy a pénzünket áldozzuk fel az előrejutás érdekében. A FIFA Online üzletileg tulajdonképpen sikerre van ítélve, hála a kvázi ingyenességének és a mögötte álló népszerű, jól ismert brandnek. De hogy a minőségi virtuális futball rajongóinak elnyeri-e a tetszését... Nos, ez már egy másik kérdés.«



MŰFAJ»	»SPORT
MEGJELENÉS»	»2010. 06.
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

www.pcguru.hu

»A leginkább a közösségi oldalak egyszerű játékmenetére emlékeztető focisziulátor remek lehetőség a sikerre és a bukásra egyaránt – hogy melyik jön össze, csak később derül ki.

»MO

PRO
»Egészen új játékélmény egy jól megszokott sorozat keretein belül.

KONTRA
»A túlzásba vitt egyszerűsítés a játékélmény rovására mehet.

»fejlesztő: Blizzard »kiadó: Blizzard »web: starcraft2.com

»BÉTATESZT«

STARCRAFT 2

Zergtollas kalap

12 éve várunk egy játékra. Ez idő alatt legtöbbünkből felnőtt, családos ember lett, de olyan szép emlékek törnek fel az első résszel kapcsolatban, hogy még a gépfejlesztést is számításba vesszük. Érthető is, hiszen közeledik a Starcraft 2!

írta» CHRIS

Ennek jó előjele, hogy végre elkezdődött a hivatalos bétateszt, ami nagyjából fél évvel a megjelenés előtt szokott bekövetkezni. Szerencsénkre mi is bepillantást kaphattunk minden idők legjobban várt stratégiai játékának pillanatnyi állásába, hiszen – ahogy ilyenkor lenni szokott – pár ezer kiválasztott előtt megnyíltak a többszereplős játékmód kapui. Miután már legalább fél tucat előzetest, bemutatót és még ki tudja mit írtam a játékról, igen nehéz lesz újdonságokat megemlíteni a cikkünkben, ezért inkább személyes tapasztalataimat, érzéseimet fogom megosztani veletek, amelyek az elmúlt pár nap alatt foglalkoztattak.

A JÁTÉKOSOK FACEBOOKJA

Az első letaglózó élmény a Battle.net keretrendszer és annak működése a játék alatt. Ez a rendszer gondoskodik mindenről, összekapcsolja azt a millió-nyi Blizzard játékost, akik épp valamilyen formában kapcsolatban vannak a játékaikkal. Természetesen a barátainkkal, ismerőseinkkel történő kommunikáció komoly szerepet kapott itt, amiről rögtön a képernyő jobb alsó sarkában megbizonyosodhatunk. Felvehetjük ismerőseinket friend-listánkra, láthatjuk, hogy mikor lépnek be az adott játékba, bármikor (akár mérkőzés közben is) beszélgethetünk velük, vagy átnyálazhatjuk profiljukat, hogy milyen meccseket játszottak legutóbb. Lehetőségünk van billentyűzeten történő vagy hangkommunikációra is, de az egészben a legérdekesebb talán az, hogy a Blizzard más játékain keresztül is beszélgethetünk, legyen szó akár World of Warcraftról, vagy a 2012-ben megjelenő Diablo 3-ról. Személyes véleményem az, hogy bár a rendszer kiválóan dolgozik, sajnos nem túl sok hasznát fogjuk venni, ha tegyük fel Steamen vagy akár Windows Live rendszeren keresztül játszunk, hiszen ezekkel értelemszerűen nem kompatibilis. Reméljük, hogy a közeljövőben valaki készít majd egy mindent átfogó, közös rendszert (vagy felvásárolja a legnagyobbakat), amelyen keresztül már mindenki beszélgethet mindenkivel.

Maga a játék nem sokat változott az utolsó verzió óta, amit volt szerencsénk megcsodálni. A grafika tetszetős, de korántsem olyan, aminek láttán kikerekedik a szemünk. Ennek ellenére érezhető rajta, hogy rengeteg odafigyeléssel, aprólékos munkával készítették el, és ez a műgond leginkább az egységeken figyelhető meg. A három játszható oldal mindegyike egyedi stílusban készült, a protossok fejlett technológiai arzenálja például ontja magából a különféle látványos energianyalábokat, lézersugarakat. A terranoknak nincsenek csillogó-villogó, energiapajzs alá bújt katonáik, a nyers erő dominál

»A zergek fertője immár valóban hasonlít egy rovarkolóniára...

»TUDTAD-E, HOGY...«

...a Starcraft 2 megjelenése valamikor ez évre esedékes, de trilógia formában jelenik meg. Ez annyit tesz, hogy az egyszemélyes kampányt három részre vágják, aminek elsőként a terranok lesznek a főszereplői. A trilógia egyes részeinek alcímei Wings of Liberty, Heart of the Swarm és Legacy of the Void, s mindegyik rész közel 26-30 küldetést tartalmaz. Ezek megjelenéséről sajnos még mindig semmi hír. Fontosnak tartjuk még megjegyezni azt, hogy a játék elődjével ellentétben már nem tartalmaz LAN-funkciót, tehát helyi hálózaton nem, csakis interneten keresztül lesz játszható, ami már a telepítéshez is elengedhetetlen lesz.«

»ÁPOLÁSI 1X1«

A béta megjelenését hatalmas médiaeseményként értékelhetjük. A rajongás érthető, de néhány ember megszállottsága még minket is megdöbbentett, főleg mikor megtudtuk, hogy egyesek mekkora összeget képesek áldozni azért, hogy helyet kapjanak a tesztelők között. Ugyanis néhány pofátlan egyén (vagy szemfüles, ki miként ítéli meg) saját, Blizzconon begyűjtött bétakulcsát licitre bocsátotta az eBay-en keresztül. A kulcsok 375-450 dollár kivásárlási áron kaphatók, de már most akadnak olyanok, ahol 300 dollárig elmentek a licitben. A legdrágábban 950 dollárért találtunk meghívót, de ebbe már beletartozik az illető WoW-fiókjának elérése is. Emlékeink szerint a legdrágább WoW-accountért 7500 dollárt fizettek, amit rá egy hétre bannoltak, úgyhogy mi nem igazán kockáztatnánk a vásárlással.«

»A protoss anyahajók ellen egyelőre nem sok orvosságot találtunk...

mindenhol, ahova nézünk. A leglátványosabb fejlődésen talán a zergek estek át, akik ezúttal már tényleg úgy néznek ki, mintha csak egy Alien-filmből bukkantak volna elő. A csúszó-mászó lárvák látványa, ahogy a keltetőkben szépen lassan kifejlődnek, vagy a lilás színű, szinte élő, mozgó creep, ami szükséges a szaporodásukhoz, igencsak félelmetes látványt nyújt. Sokat változtak az egységek grafikái is, melyeket első ránézésre szinte alig ismertünk fel. Kicsit még szokni kell, de nekem roppantul tetszenek az újratervezett modellek, melyek mozgása kiváltképp finom és tetszetős számomra. A zerglingek sáskaszerű, gyors támadása talán a legjobb példa minderre, de érdemes megnézni még a protoss Colossus mozgásanimációját is, hiszen eszméletlenül jól sikerült. Emellett persze a zene és a hangok is olyan atmoszférát kölcsönöznek a játéknak, amit egy vérbeli Blizzard-játék esetében elvárnánk.

JAJ, DE UTÁLOM A STARCRAFTOT

És hogy milyen lett maga a játék? Nos, a játékmenet szinte semmit sem változott az előző részhez képest, kivéve persze maguk a játékosok, akik az elmúlt időszakot gyakorlással, különféle taktikák elemzésével és finomításával tölthették. Velünk ellentétben. Ezért is volt nehéz dolgunk bármineműsikerélményt elkönyvelni, s ezért is a fenti alcím, amit gyakran hangoztattunk egy-egy vesztes mérkőzés után. Nyilvánvaló, hogy a bétatesztbe beválogatott játékosok nagy része nem ma kezdte az ipart, s ennek köszönhetően minden nyolcadik meccsünket tudtuk csak megnyerni. Szerencsére a Starcraft 2 rangrendszerező része gondoskodik arról, hogy ne csak frusztráció és csapkodás legyen minden csata után, ezért 10 kvalifikáló mérkőzés és folyamatos teljesítményünk fényében helyez minket a megfelelő szintre. Ha pedig ezek után is kikapunk, akkor az csakis a mi hibánk (legalábbis 1v1 mérkőzések alkalmával). Tapasztalataink azt mutatják, hogy mindig mindenre van valamilyen ellenszer, taktika, amit bevethetünk, egyszerűen csak jobbá kell válnunk, ebben pedig csak a gyakorlás segít. No és persze a remekül kidolgozott visszajátszás lehetősége, amiket visszanézve hamar rájöhetünk, hol rontottuk el az adott mérkőzést, s mit kellett volna tenni ennek elkerülése érdekében. Külön érdekesség, hogy akár narrálhatjuk is ezeket a visszajátszásokat, feltehetjük őket videómegosztókra vagy saját weboldalunkra, mint ahogyan azt a béta megjelenése után sokan meg is tették. Bár még csak a felszínt kapargatjuk az egységek kiismerése terén, ezeket a videókat átnézve mi is rengeteget tanultunk. Új taktikákat, támadási tippeket szívtunk magunkba egy-egy replay megtekintése alatt, s így váltunk nyeretlen kezdőből sima kezdővé.

A bétából hamar kiderült: messze vagyunk még a koreaiaktól

CSILLAG SZÜLETIK

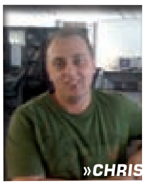
Rengeteg új egység található a Stacraft 2-ben, melyekről már beszámoltunk nektek, de mivel az előző cikkünkhöz képest is rengeteget változott a játék, inkább nem bocsátkoznánk ismertetőkbe ezek terén. Ki tudja, mikor gondolja meg magát a Blizzard és dobja ki a játék felét a kukába... A lényeg, hogy igyekszünk a lehető legtöbb időt eltölteni benne, hogy a megjelenéskor egy mindenre kiterjedő, alapos értékelést olvashassatok majd tőlünk. Reméljük, hogy erre már nem kell sokat várnotok!«

»Dolgoznak a drone-ok, gyűlik a nyersanyag, retteg az ellenfél

MŰFAJ»	»RTS
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/705

»Ha túltesszük magunkat a kezdetben elvesztett mérkőzéseket követő megrázkódtatásokon, akkor bizony rájövünk, hogy Blizzardnál az elmúlt 10 év alatt alapos munka folyt.



»CHRIS

PRO »Rendkívül jól egyensúlyban tartott játékmenet, három teljesen különböző fajjal.

KONTRA »Ha nincs mellettd nyugitabletta, talán jobb, ha nem is kezdesz bele.

»fejlesztő: DICE »kiadó: Electronic Arts »web: battlefieldbadcompany2.com

Trónfosztó érkezett!

Közel négyévnyi nélkülözés után, egy konzolexkluzív Bad Company és egy Modern Combat után végre megérkezett PC-re a soron következő Battlefield játék. Bár a program nem BF3 néven fut, sokan úgy tekintenek rá, mint arra messiásra, amely végre letaszítja trónjáról a Modern Warfare 2-t. Lássuk, sikerült-e neki!

írta» CHRIS

Nem is tudom, mikor voltam utoljára ilyen izgatott egy játék megjelenése előtt. Talán a függőségem okozta sokk miatt a WoW-kiegészítők hoztak ennyire lázba, mint amennyire a legújabb Battlefield játékot vártam. Sok olvasónkkal egyetemben én is azonnal belevetettem magam a legutóbbi számunk megjelenésével egy időben indult bétatesztbe, ami ideig-óráig képes volt csillapítani vágyakozásomat a játék iránt, de február közepére már teljesen elfogyott a türelmem. Ekkor Eric Cartman jutott eszembe, aki lefagyasztatta magát, mert nem bírta kivárni a Nintendo Wii megjelenését. Mivel nekem semmi kedvem nem volt 2425-ben ébredni, szomorúan számoltam a napokat megjelenésig, aztán váratlanul befutott a hír, hogy már március előtt kipróbálhatjuk a végleges változatot. Soha olyan sokáig nem tartott még, míg a futár elhozta nekünk a lemezt a szerkesztőségbe.

ICIPICI TÖRTÉNELEM

A Battlefield játékok történelme messzire nyúlik vissza, pontosabban 2002 szeptemberéig, amikor is megjelent a Battlefield 1942. A játék sokban hajazott az akkortájt népszerű Operation Flashpoint című alkotásra, amelyben elsőként találkozhattunk hatalmas nyitott játéktérrel és vezethető járművekkel. A program iszonyú sikeres volt, annak ellenére, hogy életszerűségben, valósághűségben nem nyűgözte le a szimulátorokhoz szokott játékostársadalmat, s ahogy lenni szokott, érkeztek is a kiegészítők és a folytatások szép számmal. A II. világháborús környezet először Vietnámba, aztán a modern hadszínterekre, később pedig egyenesen a jövőbe költözött, majd ezt követte két konzolos cím, a csúfosan leszerepelt Modern Combat, majd jelent tesztünk elődje, a Bad Company, ami 2008 nyarán látott napvilágot. Az első rész története a közeljövőbe invitálta a játékosokat, mikor is Oroszország világuralomra tör, mi pedig 3 mindenre elszánt társunkkal igyekszünk megakadályozni őket abban, hogy bekebelezzék Amerikát is. A történetben központi szerepet kap több teherautónyi aranyrög, amire mohón vágyott kis csapatunk is, de a kampánymód mellett a többszereplős játék volt az, ami huzamosabb ideig képes volt lekötni minket. A Bad Company igazi pikantériája a terepromobolás volt. Bármilyen épületet szitává lyuggathattunk megfelelő robbanóanyagok vagy lánctalpasok segítségével, így aztán újra kellett tanulni a fedezékkeresést, valamint elfelejtettük a „visszabújok a sarokba újratölteni az RPG-m” című műveletet is, miután harmadszor robbantották ránk a ház sarkát.

FOLYT. KÖV.

Kétévnyi várakozás után végre elkészült a történet folytatása, amely nagyjából ott veszi fel a fonalat, ahol azt elejtettük. Társaink a régiek, csupán a feladatunk más, a kaland ezúttal egy kísérleti EMP-fegyver köré épül. Az előző rész humoros párbeszédei ezúttal is jelen vannak, mindegyik szereplő hozza a szokásos formáját, élcelődéseiken nem tudtunk nem kacarászni. Egy texasi farmer, aki imádja a robbanóanyagokat, a szemüveges techguru, valamint a szivarozó őrmester, illetve jómagunk (Marlo) alkotjuk a Bad Companyt. Az egyszemélyes kampány hangulatosan indít, az évszám 1944. Ismeretlenekből álló csapatunkat egy japán szigetre vezénylik, ahol feladatunk egy tudós kimenekítése. Itt beletanulhatunk az alapvető játékelemekbe, plusz remek ízelítőt kapunk a BC2 eszméletlenül szép grafikájából, páratlan hanghatásaiból, vezethető járműveiből, azaz a Battlefield-világ sajátosságaiból. Az ezt követő 12 pálya végigjátszása közepes fokozaton szinte csak pár pillanatnak fog tűnni (valójában olyan 6-7 rövidke óraba telt), de szerencsére a készítők igyekeztek két dologgal újrajátszásra sarkallni a játékosokat. Az egyik, hogy minden pályán találhatunk M-Com állomásokat, melyeket külön jutalom-achievementért elpusztíthatunk, valamint fegyvereket is gyűjtögethetünk, amelyek azon felül, hogy Xboxon külön achievementet érnek, egy hatalmas ládába kerülnek, amelyből pályaszakaszonként kedvünkre válogathatunk. A pályák nagyjából háromféle környezetből kerülnek ki. Akad köztük hófedte vidék, hatalmas örökzöldekkel és végtelennek tűnő hegygerincekkel. A dél-amerikai őserdők mélyén sűrű növényzet és faházak várnak minket, valamint ellátogatunk majd száraz, sivatagos területekre is. Bár a pályák eleinte igen lineárisnak tűnnek, később számtalan alkalommal letérhetünk a kijelölt útról, hogy egy-egy helyszínt oldalról közelítsünk meg, ahonnan nem számít ránk az ellenfél, vagy hogy felkutassuk az eldugott extrákat, fegyvereket. Eközben persze sosem leszünk egyedül, társaink folyamatosan valahol a környékünkön téblábolnak, de túl sok hasznukat nem vesszük majd. A mesterséges intelligencia nem rossz (főképp a nehéz fokozaton, az ellenfelek terén), de csapatunk sajnos csak arra lesz jó, hogy néha meghallgassunk tőlük egy vicces monológot, vagy hogy megtudjuk, merre is kell menni. A dolog nagyjából úgy néz ki, hogy eljutunk egy területig, ahol megjelenik X számú ellenfél, akiket ha lelőttünk, a többiek előremennek a következő ellenséges zónáig, majd megállnak. A másik bosszantó dolog, hogy lövedékeik kb. 20%-át sebzik annak, mint a mieink, így lesz dolgunk bőven, és ráadásként sok ellenfél mellett simán elsétálnak, ahelyett hogy legalább megmutatnák nekik a fegyverük csövét. Ezenkívül fájó pont még, hogy a MW2-vel ellentétben itt nagyon nem akarták, hogy a scriptelt jelenetekről lemaradjunk, így ezek gyakran szakítják félbe a játékot, megtörve a remek adrenalingőzös hangulatot.

Folyt. 42 old.

A pontrendszer zseniális, végre a felderítés is tapasztalatot ér

»A mesterlövészkedés jelentős szerepet kap a kampány folyamán

»Haggard igazi fenegyerek, a helikopterből leszed egy quadon száguldó katonát…

FEGYVEREK ÉS FELSZERELÉSEK

ASSAULT

AEK-971 VINTOVKA
Az orosz haditechnika csúcsa, amely folyamatos sorozatlövés közben is képes megőrizni pontosságát.

XM8 PROTOTYPE
Amerikai kísérleti fegyver, amit egy katona bármikor képes szétszerelni és megjavítani, ha arra van szükség.

F2000 ASSAULT
Belga gyártmányú moduláris gépkarabély, amire könnyedén akaszthatunk gránátvetőt és különféle kiegészítőket.

STG. 77 AUG
Az osztrák gépkarabély megbízhatóságáról és hatékonyságáról híres, közelharci helyzetekben ideális.

AN-94 ABAKAN
Az orosz különleges alakulatok ideális fegyvere, kétlövéses ismétlő sorozat leadására képes.

M416
Német precizitással összerakott fegyver, mely a kiszolgált M16-osokat és M4-eseket hivatott leváltani.

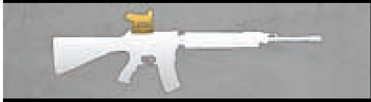
M16A2
Az amerikai M16-os háromlövéses sorozat leadására képes, pontossága és hatékonysága felülmúlhatatlan.

AMMO BOX
Lőszeres láda, amely mindenféle kaliberű muníciót tartalmaz. A közelében állók feltölthetik lőszerkészleteiket.

40MM GRANADE LAUNCHER
Minden gépkarabély aljára felerősíthető 40 mm-es gránátvető, ideális épületek lerombolására, új bejáratok nyitására.

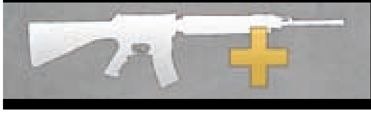
40MM SMOKE LAUNCHER
Füstgránátvető, amivel fedezhetjük visszavonulásunkat, vagy ellenséges páncélosokat zavarhatunk meg.

40MM SHOTGUN
E kiegészítővel fegyverünk már sörétes lövedékekkel lesz ellátva, persze csak másodlagos módban.



RED DOT SIGHT
Fejlett optikai irányzék, amely ideálissá teszi a fegyvert közelharcokban. Nem használ lézert a célzásrásegítéshez.

4X RIFLE SCOPE
4X-es nagyítást biztosító céltávcső, mely a pontosabb célzást hivatott biztosítani nagyobb távolságokon is.



MARKSMAN ASSAULT RIFLE TRN.
Az Assault fegyverek mesterei aktiválhatják ezt a specializációt, ami pontosabb célzást eredményez.

ENGINEER

9A-91 AVTOMAT
Az orosz gyártmányú gépkarabély ideális fegyver a különleges alakulatoknál, hangtompítóval is el van látva.

SCAR-L SOCOM
A SOCOM erők kötelékében használt karabély számtalan módon változtatható.

XM8 COMPACT
Rövidített változata az XM8-asnak, amit tűzgyorsasága tesz igazán halálos fegyverré.

AKS-74U KRINKOV
A Vörös Hadsereg kedvelt fegyvere, amit leginkább légi felderítők és desszantos egységek használnak.

UZI
A legendás izraeli gépfegyvert önvédelemre tervezték, számtalan helyen van használatban a mai napig.

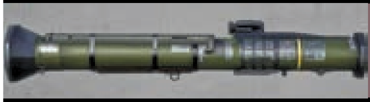
PP-2000 AVTOMAT
A 44 töltény tárolására képes karabélyt előszeretettel használják világszerte. A SWAT kedvelt fegyvere.

UMP-45
Német gyártmányú, 25 töltényes tárral rendelkező karabély, hangompítóval ellátva.

REPAIR TOOL
Többfunkciós javítóeszköz, amivel a szövetséges járműveket javíthatjuk, illetve az ellenségeseket rombolhatjuk.

RPG-7 AT
85 mm-es rakétahajtású gránátvető, ideális járművek kiiktatására és épületek lerombolására.

M2 CARL GUSTAV
Svéd tervezésű, 85 mm-es, tankelhárításra és épületek ellen kiválóan alkalmas.



M136 AT4
Svéd gyártmányú eldobható tankelhárító fegyver, amely páncélosok ellen különösen hatékony.

AT MINE
Tankelhárító akna, mely barát-ellenség felismerő rendszerrel van ellátva.

RED DOT SIGHT
Fejlett optikai irányzék, amely ideálissá teszi a fegyvert közelharcokban. Nem használ lézert a célzásrásegítéshez.

4X RIFLE SCOPE
4X-es nagyítást biztosító céltávcső, mely a pontosabb célzást hivatott biztosítani nagyobb távolságokon is.

ENGINEER ASSAULT RIFLE TRN.
Az Engineer fegyverek szakértői aktiválhatják ezt a specializációt, ami pontosabb célzást eredményez.

JÁTSSZ SZAKASZBAN!

A Rush játékmódban csupán egyetlen felkészült szakasz elegendő ahhoz, hogy a saját oldalukra fordítsák a küzdelem kimenetelét. Fontos tudnod, hogy ha te is szakaszban harcolsz, nem fontos a pálya elejéről indulnod, ugyanis bármelyik szakasztársad mellé „megszülethetsz”, de ez legalább 10 másodpercbe telik. Előrenyomuláskor mindig legyen valaki a szakaszból, aki a háttérben inkább megbújik, míg társai megpróbálják megsemmisíteni az M-Com állomást. Erre a legideálisabb egy Recon lehet, aki álcagúnyájával könnyen beleolvad a növényzetbe, miközben mozgásérzékelők hajigálásával támogathatja saját alakulatát.

SZÍNMAGYARÁZAT:

- (zöld) A zöld színnel jelölt karabélyok elsődleges fegyvereink
- (rózsaszín) Kiegészítő felszerelés, egyszerre akár több is lehet nálunk
- (fekete) Specializációk, kizárólag az adott osztály részére

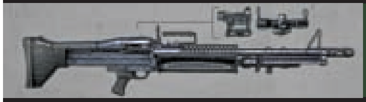
A Bad Company 2-ben több mint 40-féle fegyver található, amelyek közül most megmutatjuk a négy szerepkörhöz tartozó legfontosabbakat. A lista közel sem teljes, hiszen ezeken felül találhatunk még minden kaszt által kibontható specializációkat és fegyvereket.

MEDIC

PKM LMG
Az orosz fejlesztésű könnyűgépfegyvert megbízhatósága miatt előszeretettel használják a világ minden pontján.

M249 SAW
Belgium büszkesége, amely tűzgyorsasága és könnyű kezelhetősége miatt kedvelt fegyver az USA hadseregében.

TYPE 88 LMG
Új generációs, 5,88 mm-es, gázelvételes, léghűtéses kínai könnyűgéppuska, QJY 88 néven is ismert.



M60 LMB
A német MG42 alapjaira építkező fegyvert 1957 óta használja az USA hadserege.

XM8 LMG
Módosított változata az XM8-as moduláris fegyvernek, 750 lövés/perces tűzgyorsasággal.

MG36 LMG
A H&K G36-os átalakított változata nagyobb csővel, 100 töltény kapacitású tárral.

MG3
Modern változata az MG42-esnek, amely számtalan országban kedvelt fegyvere a hadseregnek.

MEDIC KIT
Szinte bármilyen sérülést elláthat vele a szanitéc. Komolyabb tűzharc során mindig jó, ha van a közelben egy.

DEFIBRILLATOR
A szívleállás után ennek a berendezésnek a segítségével bárkit újra harcképessé tehetünk.

MEDIC KIT - IMPROVED HEAL
A gyorsabb segítségnyújtás életet menthet a harcmezőn.

RED DOT SIGHT
Fejlett optikai irányzék, amely ideálissá teszi a fegyvert közelharcokban. Nem használ lézert a célzásrásegítéshez.

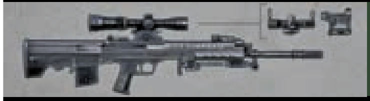
4X RIFLE SCOPE
4X-es nagyítást biztosító céltávcső, mely a pontosabb célzást hivatott biztosítani nagyobb távolságokon is.

MEDIC KIT - IMPROVED RANGE
Elsősegély-csomagjaink jóval nagyobb területet lesznek képesek lefedni, ha aktiváljuk ezt a specializációt.

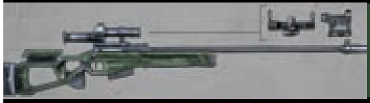
MEDIC ASSAULT RIFLE TRAINING
A Medic fegyverek szakértői aktiválhatják ezt a specializációt, ami pontosabb célzást eredményez.

RECON

M24 SNIPER
Eredetileg teljesen más kaliberű lövedékkel működött, végül a 7,62-es változat miatt vált világszerte népszerűvé.

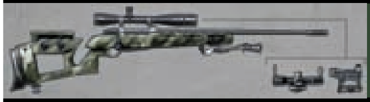


TYPE 88 SNIPER
A kínai félautomata fegyver 10 töltényes tárkapacitással rendelkezik, s többféle céltávcsővel szerelhető fel.



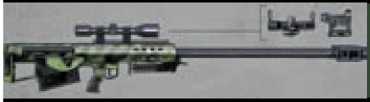
SV98 SNAIPERSKAYA
Az orosz terroristaelhárító csapatok mesterlövészeinek gyakori fegyvere, 1 km-es távolságból is halálos lehet.

SVU SNAIPERSKAYA
A Dragunov SVD alapjaira építkező fegyver rövidebb csővel lett felszerelve, így csökkent hatékonysága is.



GOL SNIPER MAGNUM
Kiváló pontosságával ez a fegyver kivételes teljesítményt nyújt a legtöbb szituációban.

VSS SNAIPERSKAYA SPECIAL
Kisméretű, hatékony mesterlövész-puska, mely 400 méteren belüli célpontok kiiktatására ideális.

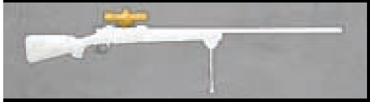


M95 SNIPER
A félautomata M82A felhúzós variánsa, amely ideális választás lehet ellenséges orvlövészek ellen.

MOTION SENSOR
Hatósugarán belül érzékeli az ellenséges egységek mozgását, s megosztja az információt az egész csapattal.

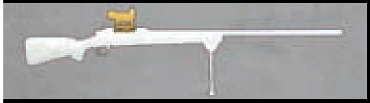
C4
Hatalmas erejű robbanószer, ami bármilyen jármű és épület ellen bevethető.

MORTAR STRIKE
Tüzérségi csapásmérés kérésére alkalmas, melyet félpercenként használhat a felderítő.

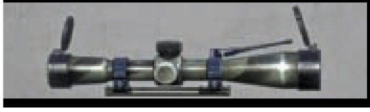


4X RIFLE SCOPE
4X-es nagyítást biztosító céltávcső, mely a pontosabb célzást hivatott biztosítani nagyobb távolságokon is.

12X HIGH POWER SCOPE
12X-es nagyítást biztosító céltávcső, mely a pontosabb célzást hivatott biztosítani nagyobb távolságokon is.



RED DOT SIGHT
Fejlett optikai irányzék, amely ideálissá teszi a fegyvert közelharcokban. Nem használ lézert a célzásrásegítéshez.



SNIPER SPOTTING SCORE
Az ellenséges egységek hatékonyabb felismerésére szolgál, az információt a csapattagokkal is megosztja.

AZ UAV SZEREPE:

A támadók bázisuk környékén találhatnak egy asztalra elhelyezett számítógépet, amivel UAV-helikoptert vezényelhetnek a légtérbe. Az UAV irányítása nem könnyű feladat, de megéri a fáradságot, hiszen segítségével hellfire-rakétákat indíthatunk, amivel – amennyiben sikerül pontosan célra vezetnünk (ami nem könnyű feladat) – könnyedén elpusztíthatjuk a védekezők járműveit, rögzített géppuska- és rakétaállásait. Ezenkívül az UAV-val rendkívül hatékonyan felderíthetjük az ellenséges csapatmozgásokat. A Q gomb lenyomásával azonnal helyzetjelentést küldhetünk csapatunknak a célkeresztünk közepén lévő összes egységről.

A PONTRENDSZERRŐL:

A Bad Company 2 hihetetlenül jól felépített pontrendszerrel lett ellátva. Ez a rendszer nem csupán az ügyességünket részesíti előnyben, hanem a csapatmunkát is. A játékban különféle kitüntetések gyűjthetők, és ezekből több mint 40-féle található a játékban. Először vannak az úgynevezett Pinek, melyeket 7, egy meccsen belül elért eredményért kaphatunk (pl. 7 lőszerutánpótlás, 7 gyilkolás rögzített fegyverrel stb.) Ezekért 100-200 pontot kaphatunk. Ezenfelül léteznek úgynevezett Insigniák is. Ezek a színes kitüntetések rengeteg pontot érhetnek számunkra, akár 5-10 000 tapasztalati pont is összejöhet egy ilyen embléma beszerezésekor.

»RUSH MÓDSZEREK «

A Rush játékmód a többszereplős rész legnépszerűbb típusa, amelyben a támadók célja, hogy elpusztítsák az adott szakaszon található két M-Com állomást, miközben a védekezők mindent megtesznek, hogy megakadályozzák ezt.

Az alapmódszer egyszerű: jussunk el az állomáshoz, majd ránézve tartsuk lenyomva az aktiválás billentyűt. Pár másodperc múlva elindul a számláló, s hangos vészjelző jelzi a védők számára, hogy az állomás fél percen belül megsemmisül – hacsak nem hatástalanítják azt.

A második módszer jóval biztonságosabb. Mivel itt már teljesen ledönthetjük az épületeket, azok maguk alá temetve megsemmisíthetik a bent lévő állomásokat is. Ehhez csupán annyi a dolgunk, hogy mindenféle robbanóanyaggal megszórjuk az épületet – legyen szó akár tüzérségi csapásról, C4-esről vagy puskagránátról. Csak az épület struktúráját szükséges kellően meglazítani.

Ha pedig egy jó csapatban vagyunk, akkor megpróbálkozhatunk a C4-es robbantással is, amiket egyenesen az M-Comra pakolhatunk Recon osztályú karakterrel. Ehhez jó csapatmunka és egy maroknyi szerencse szükséges, de az előnye az, hogy ellenfeleinket semmi sem riasztja be, hogy támadás alatt áll az állomás. Csak akkor, amikor már késő.

LÁSS CSODÁT!

Pár szóban már említettem, hogy a grafika milyen impozáns, de nem mehetek el mellette csupán úgy, hogy „ez szép". Ugyanis a BC2 a legszebb PC-s és Xbox-os FPS, amihez valaha szerencsém volt. Ha össze szeretném hasonlítani valamivel, akkor a Far Cry 2-t és a még meg sem jelent Crysis 2-t tudnám felhozni példának, és a képet egy olyan apróság teszi még tökéletesebbé, mint a tereprombolás. Ezúttal is a DICE saját grafikus motorja (a Frostbite Engine) működteti a játékot, amiben az ugyancsak saját fejlesztésű Destruction 2.0 programcsomag kapott helyet. Ennek köszönhetően minden tereptárgy, sőt, még a talaj is megsemmisíthető, lerombolható, kidönthető, feltúrható és átrendezhető. Nem látod be a tájat egy rögzített géppuskaállásból? Nem probléma, kaszáld el a fákat, és máris megoldódik a gond. Egy ablak mögül tüzel rád az ellenfél? Elő azt a 40 mm-es puskagránátot, és célozd meg a keretet! Elképesztően látványos, ahogyan a tégladarabok repkednek a levegőben, ahogy a robbanások felverik a homokot vagy a havat, illetve a járművek, ahogy darabokra szakadnak egy-egy végzetes találat után. Újdonság, hogy ezúttal már nemcsak keretvázára bonthatjuk le az épületeket, de ha alaposan meggyengítjük a struktúrát, akkor azok bizony össze is dőlnek, maguk alá temetve a bent lévőket. Mindezek fejébe a járművek és a játékosmodellek is eszméletlen jól néznek ki, a menürendszer pedig modern, letisztult és jól átlátható lett. Viszont mindennek keserves ára van. PC-n az ajánlott konfiguráció, amin már akár magas részletesség mellett is játszhatunk a játékkal, ott kezdődik, hogy négymagos processzor és 512 MB-os videokártya. A rengeteg robbanás és a terep folyamatos változása egy 32 fős multiplayer meccsnél bizony alaposan megizzasztja számítógépünk processzorát, így Dual Core-ral felszerelt gépeken ne is álmodjunk arról, hogy a legalacsonyabb részletességnél feljebb tekerhetjük a játékot. A grafikán túl nem szabad szó nélkül elmenni a hangok, illetve a hanghatások mellett sem. A döbbenetes látványt olyan hanghatások teszik még realisztikusabbá, amiről még csak nem is álmodtunk pár évvel ezelőtt. A záporozó lövedékek, melyek elsuhannak mellettünk, majd a különféle felületekbe csapódnak más-más hanggal, olyan érzeteket nyújtanak, amihez foghatót jelenleg senki más a piacon. A fejünk felett elsuhanó helikopter hangja olyan, mintha egy háborús filmet néznénk, mikor egy épület nyikorogva összedől a közelben, szinte egyenként halljuk a gerendák puffanását és a téglák becsapódását.

ÉS PERSZE OTT A MULTI

Az olyan vén rókák, mint én, jól tudják, hogy a taktikai lövöldözős játékok alappillérei között bizony erős oszlopként van jelen a Battlefield-univerzum. Ezt pedig a többi nagyszerű játékkal egyetemben (Rainbow Six, Counter-Strike) a többszereplős módnak köszönheti, ami a Bad Company 2 esetében sem maradhatott ki a játék-

»VETERÁN!«

BF-rajongóknak többféle extrával is kedveskednek a készítők, melyek közül hathoz a Limited Edition megvásárlása során juthatunk. Amennyiben előrendeltétek a játékot, vagy eleve a Limited Editiont vásároljátok meg, akkor először is kaptok két második világháborús fegyvert (M1A1 Thompson és az M1911 oldalfegyver). Azután tietek lesz egy Tracer nevű pisztoly, amivel ha eltaláljuk az ellenséges járműveket, azokra minden rakéta azonnal követőmódban rátapad, illetve járművekhez bezsebelhettek néhány nagyon hasznos specializációt. Emellett ha ellátogattok a **veteran.battlefield.com** oldalra, és regisztráljátok az összes meglévő Battlefield játékotokat, akkor egy külön rangjelzés is megjelenik majd a ponttáblán a nevetek mellett, ami a már regisztrált játékaitok számát mutatja. Ha ez a szám elér egy bizonyos szintet, akkor még több extra fegyverhez juthattok a játékban.

»PANASZKODJUNK, MERT AZ DIVAT

AVAGY MI ZAJLOTT A BÉTATESZT FÓRUMÁN NÉGY HÉTEN ÁT

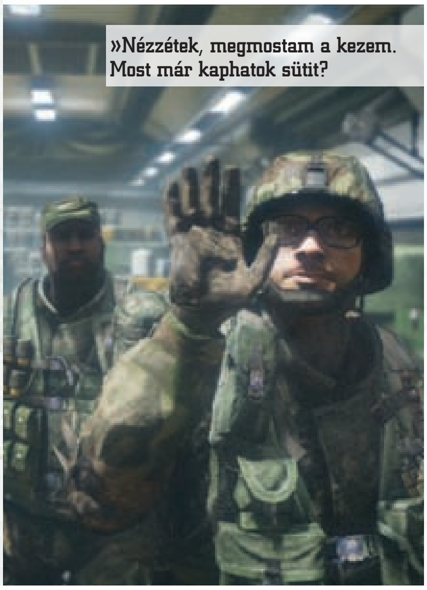
A bétateszt közben a játékosok hatalmas panaszáradatot zúdítottak a készítőkre. Sokan visszasírták a régi, Battlefield 2-ben megszokott körmenüs rendszert, ugyanis hiányzott nekik, hogy megköszönhessék társaik cselekedeteit. Mások azt nehezményezték, hogy a mesterlövész-puska céltávcsövén keresztül a kép széle homályos volt. A legnagyobb hisztit viszont egyértelműen a hasalás hiánya váltotta ki, ami miatt többen ki is jelentették, hogy ők bizony nem fogják megvenni a játékot, ha nem lehet majd benne hasalni. «

ból. A multiplayer menü megnyitása után négy játékmódban tehetjük próbára harci tudásunkat: itt a hagyományos Conquest (zászlófoglalós), a Squad Deathmatch, a Squad Rush, valamint az előző részből ismert Rush játékmód. Bár a lista első tagja nem sok újdonságot vonultat fel, azonban a Squad-játékmódok egy teljesen új oldaláról mutatják be a játékot, ezekben a mecscsekben a csapatmunka és az összehangolt hadműveletek jutnak a legfontosabb szerephez. A dolog lényege, hogy négyfős csapatokban, azaz szakaszokban játszunk, amelyekből egyszerre négy szakasz játszhat egy adott pályán (tehát 16 fő). A DM-módban értelemszerűen minden csapat mindegyik ellen játszik, a pálya közepén pedig egy páncélos található. Amelyik csapat előbb eléri az ötven ticketet, az nyer. A Squad Rush módban a szakaszok száma megegyezik, csupán egy kisebb Rush-pályán játszunk, ahol csak egyetlen ládát kell elpusztítani a továbbhaladáshoz. Az igazi csemege viszont ezúttal is a Rush játékmód, amelyben az előző résszel ellentétben már nem arannyal teli ládákat, hanem M-Com állomásokat kell elpusztítani vagy megvédeni a két szembenálló félnek. Amennyiben sikerül az adott két állomást elpusztítani, akkor a játéktér odébb tolódik, s a pálya távolabbi szakaszán folytatódik a küzdelem. A védekezők akkor nyernek, ha sikerül huzamosabb ideig ellenállni a támadóknak, akiknek csapatonként meghatározott számú újraszületésük lehet. Újraszületni az adott zónákban, illetve a szakaszunk bármelyik tagján lehetséges, s így eltűnt a szakaszvezető szerepe is, valamint parancsnoki mód sem található már a játékban. Minden újraszületésnél négy karakterosztály közül választhatunk, melyek Assault, Medic, Engineer és Recon néven szerepelnek a játékban. Az első értelemszerűen támadó karakter, gépkarabélyok széles arzenáljával, puskagránátokkal, lőszerutánpótlással lehet csapata segítségére. A második, a Medic egy könnyűgéppuskával, illetve a gyógyítás és a felélesztés lehetőségével vonul csatába, míg az Engineer képes járműveket javítani, valamint vállról indítható rakétával és aknával ritkítani a járműveket. Na és persze ott van mindenki örök kedvence, a Recon, akivel leginkább orvlövészkedni fogunk a térkép egy jól eldugott pontjáról, de C4-es robbanószerrel valamint tüzérségi csapásmérőjével is további kellemetlenséget okozhat mindenkinek.

> A játék szemkápráztató grafikával bír, de ennek ára is van…

FEJLESZTENI, FEJLESZTENI…

Sok más többszereplős játékkal egyetemben, vagy akár a Battlefield 2-höz hasonlóképp a játékos minden értékelhető cselekedetéért tapasztalati pontot kap, aminek köszönhetően később szintet is lép. Ennek hatására nyílhatnak meg előttünk a legkülönfélébb extrák, felszerelési tár-



»Nézzétek, megmostam a kezem. Most már kaphatok sütit?

»Légicsapás után a várost mindig a B-csapatnak kell elsőként átkutatnia

gyak, na és persze fegyverek is, melyekből töméntelen mennyiségű darab található a játékban. Minden kaszt hét darab elsődleges fegyverrel rendelkezik, de természetesen léteznek másodlagos, többnyire oldalfegyverek is, valamint három különféle kategóriában találhatók úgynevezett specializációk, melyekkel együttesen több mint 15 000 kombinációval készíthetjük el katonánkat. Ezek közt olyan dolgokat találhatunk, mint a különféle irányzékok a fegyverekre, füstgránát az Assault karakternek, hatékonyabb defibrillátor a Medic számára, valamint olyanok, melyeket mindegyik karaktertípussal használhatunk, mint például a hatékonyabb testpáncél, vagy a több gránát cipelését lehetővé tevő öv. A Modern Warfare 2-vel ellentétben itt csupán annyival szűkösebbek a lehetőségeink, hogy 1000 fejlövés után nem festhetjük narancssárgára a fegyverünket, valamint a maximális szint elérése után nem tudjuk lenullázni a szintünket. A fejlődési rendszer hasonlóan jól kivitelezett, rengeteg sikerélményt garantáló elem kapott benne helyet, rengeteg extra-tapasztalati pont jár számtalan megmozdulásunkért. Ilyen például, ha sokat gyógyítjuk társainkat, hatékonyan kezeljük a rögzített fegyvereket, vagy ha mindig kéznél vagyunk, ha valakinek lőszerre van szüksége.

»Már biztosra vehetjük, hogy a Bad Company 2-höz is készülnek a letölthető tartalmak, valószínűleg pályacsomagok formájában. Megjelenéskor rögtön érkezik majd egy«

Q-S LEGYEN

A BC2 egy igen sajátos kommunikációs rendszerrel is rendelkezik, amit felettébb hasznosnak találtam. A dolog lényege, hogy a Q billentyű lenyomása esetén már nem egy körmenü tárul elénk, mint a Battlefield 2-ben, hanem attól függően, mire mutatunk, a játék kikövetkezteti, hogy mit akarunk mondani társainknak. Tegyük fel, ránézünk egy tankra javítókulccsal a kezünkben, és megnyomjuk a Q-t, akkor szólunk a sofőrnek, hogy meg akarjuk javítani azt. Ha ellenféllel vagy ellenséges páncélossal tesszük ugyanezt, akkor a csapatunk tudomására hozhatjuk, hogy hol található az illető, s rövid ideig követni tudjuk a mozgását is. Külön öröm, hogy ha ilyenkor lelövik a célpontot, pont jár érte, hogy felhívtuk rá a figyelmet. Bár sokan visszasírták a fórumokon a régi rendszert, ez a dolog sokkal jobban és gyorsabban működik, mint a körmenüs szisztéma. A másik dolog, ami miatt sírás-rívás van kialakulóban, hogy a BC2-ben bizony nem lehet lehasalni. Ez leginkább az orvlövészek elburjánzását és az állóháborút hivatott elkerülni, ugyanis kinek lenne kedve egy olyan játékban játszani, ahol kétszer 16 fő fekszik egymással szemben, és puffogtatnak egymásra a messziből. A játékban egyébként található egy Hardcore mód is, amelyben már létezik baráti tűz, valamint a lövedékek sokkal jobban sebeznek. Ezeken a meccseken jobb, ha nem próbálunk meg sorban állni a helikopterért, úgyis mindig lesz olyan csapattársunk, akinek nem tetszik, hogy mi szállunk fel vele, és a büntetőpont ellenére végez velünk.

»Soha eddig nem voltak ilyen látványos robbanások akciójátékban.

BYE-BYE MODERN WARFARE 2!

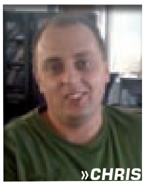
Tudom, hogy sokan közületek egyetlen dolgot akarnak tudni, amire most válaszolok is: a Battlefield: Bad Company 2 igenis jobb és élvezetesebb játék multiban, mint a Call of Duty: Modern Warfare 2. Sokkal inkább ösztönöz a csapatmunkára, jóval több lehetőségünk van a szórakozásra egy adott pályán, s nem csak anynyi a dolgunk, hogy az ellenfeleket kergetjük, és igyekszünk gyorsabbak lenni, mint a többiek. Persze, az MW2-ben is vannak hasonló játékmódok, de itt igenis számít a taktika. Fontos, hogy tényleg összedolgozzon a csapat, és itt akár egyetlen szakasz is befolyásolhatja a játék végkimenetelét. Nem beszélve a rombolható környezetről, a hangokról, a grafikáról, no és persze a vezethető járművekről, melyek ugyancsak új színt visznek az FPS-ek gyakran szürke játékmetódusai közé. A Bad Company 2 egyetlen hibája, hogy az egyszemélyes kampányból hiányzik az a hangulat, ami Modern Warfare 2 esetében ott szikrázott agyunk minden négyzetcentiméterén. Bár a történet humorban és izgalomban egyáltalán nem szűkölködik, mégsem érezhető benne az a filmszerű, mindent elsöprő élmény, mint az Activision üdvöskéjénél. Multis téren viszont a BC2 az új király, számomra legalábbis mindenképpen.«

»Az átvezető jeleneteket nézve már komolyan eltöprengünk, hogy ha ez így néz ki, milyen játékok lesznek 10 év múlva?

GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1559

»Ha a számítógéped nem alkalmas a BFBC2 futtatására, ezért a játékért érdemes lesz elgondolkozni egy gépfrissítésen. A lényeg, hogy le ne maradj a játékról, ami helybenhagyja a MW2-t.

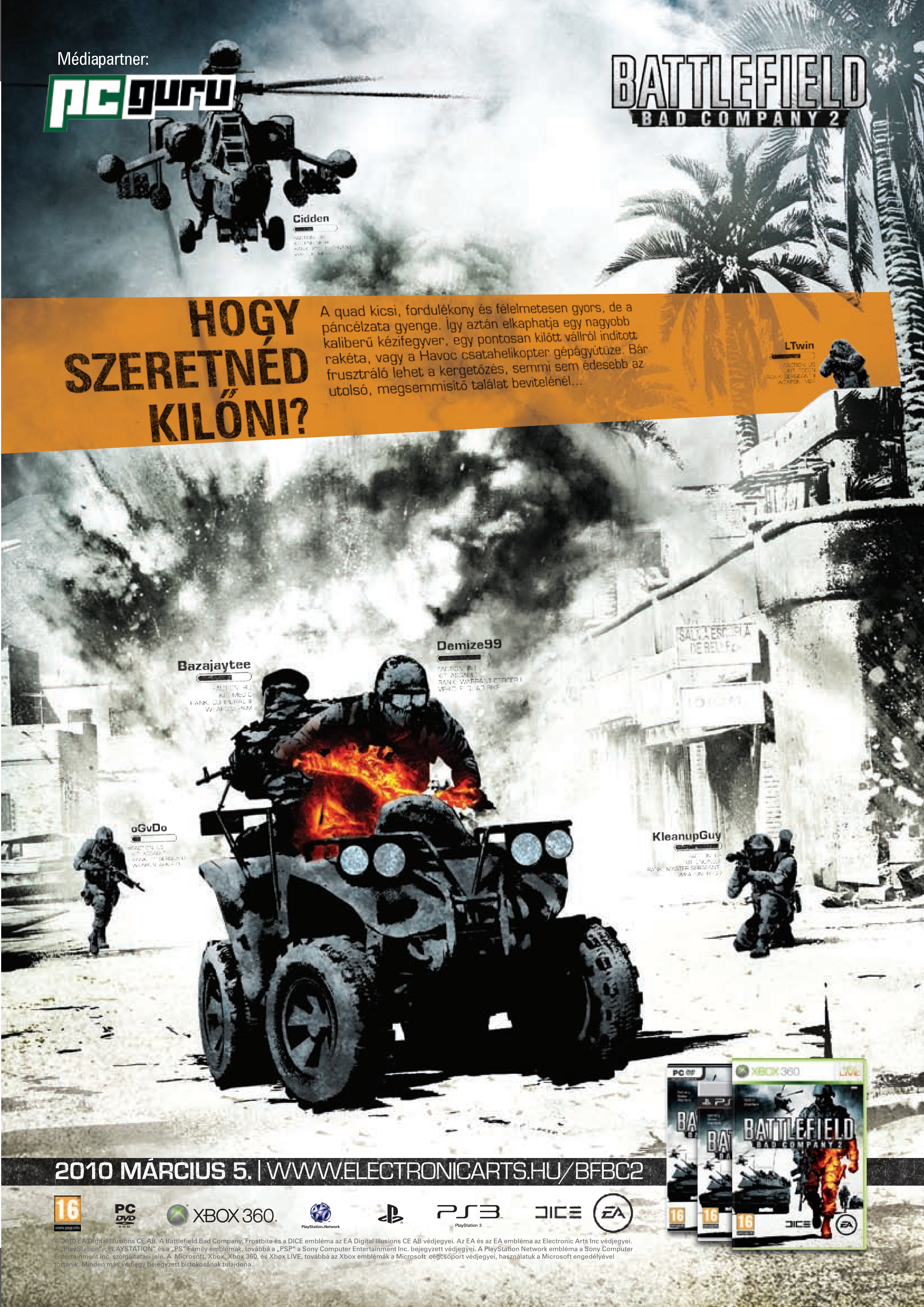

»CHRIS

PRO »A legjobb multis játékélmény, amihez foghatóra csak nagyon kevés játék volt eddig képes.

KONTRA »Az a fránya gépigény, és kicsit lapos kampánymód.

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, GeForce 7800 GT/ATI X1900 256 MB, 10 GB HDD

»93%«


Médiapartner:
PC guru
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
Cidden
HOGY SZERETNÉD KILŐNI?
A quad kicsi, fordulékony és félelmetesen gyors, de a páncélzata gyenge. Így aztán elkaphatja egy nagyobb kaliberű kézifegyver, egy pontosan kilőtt vállról indított rakéta, vagy a Havoc csatahelikopter gépágyútüze. Bár frusztráló lehet a kergetőzés, semmi sem édesebb az utolsó, megsemmisítő találat bevitelénél...
LTwin
Demize99
Bazajaytee
oGvDo
KleanupGuy
2010 MÁRCIUS 5. | WWW.ELECTRONICARTS.HU/BFBC2
16
PC DVD ROM
XBOX 360
PlayStation Network
PS3
PlayStation 3
DICE
EA
© 2010 EA Digital Illusions CE AB. A Battlefield Bad Company, Frostbite és a DICE embléma az EA Digital Illusions CE AB védjegyei. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc védjegyei. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblémák, továbbá a „PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A PlayStation Network embléma a Sony Computer Entertainment Inc. szolgáltatási jele. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei, használatuk a Microsoft engedélyével történik. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 TIPPEK-TRÜKKÖK

Megérkezett 2010 legújabb multiplayeres csodája, a Battlefield: Bad Company 2, amelyről – jó szokásunkhoz híven – most is összeállítottunk egy kis mankócikket, hogy azok is eligazodjanak a csaták hevében, akik eddig kerülték a Battlefield világot.

írta» CHRIS

Miközben hősiesen küzdöttünk a Bad Company 2-vel, azt vettük észre, hogy sokaknak fogalmuk sincs arról, hogy kell egy átlag Battlefield játékkal játszani. Ahelyett, hogy most pökhendi módon mindenkit lebénáznánk, és hagynánk az egészet a búsba, összeállítottunk egy hárompontos bibliát azok számára, akik vagy nem játszottak az előző résszel, vagy csak szeretnék, ha nem néznék teljesen bénának őket.

SPOTTING!

Ez a legfontosabb dolog, amit a legtöbb játékos egyáltalán nem vesz figyelembe. A játékban található egy kommunikációs menü, ami PC-n a Q gombbal, konzolon pedig a Back nyomogatásával érhető el. Megtévesztő lehet, hogy ha lenyomod, alapból semmi nem történik, de amennyiben célzótüskéd vagy bárminemű eszközöd (akár rögzített rakétavetőd) csöve előtt ellenséges egység van a lenyomásakor, akkor azonnal jelented pozícióját a csapatod számára. Gyakran hallani ilyen szövegeket a rádión, hogy „Enemy sniper spotted” vagy „Enemy tank. Get the AT guys here!”. Na, ezek nem háttérzajok, hanem ügyes társaid, amint épp nyomkodják a megfelelő billentyűt. Ezzel nemcsak hogy megakadályozhatod, hogy ellenfeleid oldalba kerüljék csapatod, vagy kiszúrj egy domboldalon a fák között portyázó orvlövészt, de rengeteg pontot is begyűjthetsz magadnak. Ne feledd, egy-egy időben bejelentett ellenséges tank észlelése sokban befolyásolhatja, hogy sikerül-e lerombolnia a védett épületet, vagy nem!

TUDD, MI A DOLGOD!

„Én snájper vagyok, hagyjá' már!”. Gyakran hallani ehhez hasonló megnyilvánulásokat azoktól, akiktől számon kérjük, hogy miért nem teszik a dolgukat. Hadd segítsünk: nem, nem vagy sniper. Igaz ugyan, hogy van egy bivalyerős céltávcsővel felszerelt karabélyod és egy pofás álcagúnyád, a dolgod sokkal többől áll, mint azt sejted. Ami azt illeti, a négy választható kaszt mindegyike több, mint amennyit a nevük elárul. De lássuk, mi is a dolgod az egyes szerepkörökben!

A Recon, azaz a felderítő feladata nem csak annyiból áll, hogy kiáll a hegy tetejére és pufogtat. Először is használhatja C4-es robbanószerét, hogy tankokat vagy akár M-Com állomásokat pusztítson el – ez utóbbi amúgy rengeteg pontot érhet számára. Magasabb szinten tüzérségi csapást kérhet egy adott területre, valamint ellenséges környezetben bevetheti a Motion Sensor berendezést, amit elhajítva egy adott területen felderít minden ellenséges csapatmozgást, amit a szerkezet bónuszként megoszt az egész csapattal. Amennyiben ennek hatósugarában lelőnek valakit, akkor azért pont is jár, szóval érdemes hajigálni az M-Comok közelében és az épületek felderítésére.

A Medickel mindig szórjunk le egy-egy medic kitet társaink közelében, s figyeljünk, hogy a képernyő bal alsó sarkában lévő térképen hol éleszthetünk fel valakit. Ez nagyon fontos feladat, főleg, ha támadóként játszunk, hiszen nekik csak egy bizonyos számú ticket áll rendelkezésre a győzelemhez. Ha meghal valaki, eggyel csökken ez a szám. Az automata könnyűgépfegyver esetében nem kell spórolni a lőszerrel. Ha meglátsz valakit, szórd addig, amíg a fegyver bírja. Ezzel nyomást gyakorolsz az ellenfélre, amitől könnyebben hibázik és véti el a lövést.

»A jó támadás alapfeltétele a felderítés

»A nem megfelelő csapatmunka eredménye, hogy elhullunk a harcmezőn

Assaultként elsődleges feladatunk a gyilkolászás. Rövid ismétlő sorozatokat adjunk le, s ne feledjük fegyverünk alternatív tüzelési módját sem, a puska- vagy a füstgránátot. De ami a legfontosabb, minden Assault játékos első számú szabálya: mindig lássuk el társainkat elegendő lőszerrel! Mindössze 90 tölténnyel indulunk, amiből nagyon hamar kifogyhatunk, és ezzel így vannak a társaink is. Sokan azt sem tudják, hogy kérhetnek lőszert a Q billentyűvel, ezért adjunk azoknak is, akik nem kérnek. Ha meghallod, hogy valaki lőszerért könyörög, akkor az sem háttérzaj. Nézz körül, s dobj le egy ládával neki! Ez látszódik a minitérképen is.

Végezetül pedig ott az Engineer, akivel kerüljük a nyílt terepet, ugyanis fegyverzete nem igazán alkalmas távolabbi célpontok kiiktatására. Igyekezzünk az ellenséges járművek oldalába, vagy ami még jobb, háta mögé lopakodni, és adjunk nekik az RPG-vel! Ahogy már a legelső Battlefield játékban, itt is jóval nagyobb sebzést lehet bevinni a harckocsiknak ezekből a pozíciókból. A Tracer Dart egy, az oldalfegyvered helyére kerülő berendezés, amivel megfesthetsz a csapatod számára bármilyen járművet. A dart a kilövést követően nyílegyenes halad, de ne feledd, időbe telik, míg célba ér! Ezután minden rakéta, amit a megfestett járműre lőnek, automatikusan követni fogja a célpontot. Helikoptereket nagyon nehéz ezzel eltalálni, de ha sikerül, biztos a pontszerzés.

»Azzal nem segítesz, ha csak megbújsz és lövöldözöl...

TUDD, HOVA SZÜLESS ÚJRA!

Gyakori probléma, hogy sokan az alap kiinduló bázisra születnek meg haláluk után. Ne feledd, hogy a Battlefieldben minden szakasztársad egy-egy mozgó születési pont! Támadás esetén mindig legyen valaki a szakaszból, aki inkább megbújik a háttérben, mintsem kockáztassa az előretolt születési pontot. A négyfős szakaszból hárman már elegendőek egy M-Com állomás elpusztításához – már amennyiben jól összedolgoznak. Persze az is lehet, hogy úgy jársz a legjobban, ha a bázison születsz meg. Hátha akad ott egy tank vagy jármű, amivel fordíthatsz a dolgok állásán. Közel 10 másodperced van eldönteni, melyiket választod, de ha szakaszod már veszett ügy, ne etesd ingyen pontokkal az ellenfél csapatát úgy, hogy közvetlenül melléjük születsz. Ne feledd, hogy csak bizonyos számú megszületése lehet a támadóknak! Ha ez elfogy, a támadók vesztettek.

Nos, ennyi lenne a három aranyszabály, de bőven lesz még mit tanulnod a játékon belül. Felejtsd el, amit a Modern Warfare 2-ben tapasztaltál, s igyekezz ne csak a gyilkolásra koncentrálni! Teljesítsd a rád bízott feladatot, még akkor is, ha az életed múlik rajta. Találkozunk a túloldalon.«

»fejlesztő: Ironclad Games »kiadó: Stardock »web: www.sinsofasolarempire.com

SINS OF A SOLAR EMPIRE: TRINITY

Itt a teljes Szentháromság

Gigantikus űrállomások, mindenféle diplomáciai cselszövés, vadonatúj trükkökkel gazdagított egységek: a Sins of a Solar Empire jobb formában van, mint valaha.

írta» JOHNBART

Vitathatatlan, hogy az Ironclad Games első játéka egyike volt 2008 legnagyobb meglepetéseinek: bár az RTS-ek és a birodalomépítő stratégiák legmarkánsabb elemeinek vegyítésével a Sins of a Solar Empire nem találta fel a spanyolviaszt, a komplex, ámde mégis hamar betanulható játékmenetének köszönhetően egyszerre volt összetett és tartalmas, ugyanakkor szórakoztató és könnyen kezelhető – nem csoda, hogy a szaksajtó odáig volt érte, amit a számtalan bezsebelt Év játéka díj is bizonyít. A kiadás óta eltelt két év alatt a fejlesztők természetesen nem ültek a babérjaikon, az elmúlt esztendőket azonban új játék helyett továbbra is kizárólag űrstratégiájuk hegesztgetésével töltötték: a munkálatok végül két kiegészítőben öltöttek testet, melyek digitális úton a Stardock Impulse disztribúciós rendszerén keresztül, dobozosan pedig az alapjátékot is tartalmazó Sins of a Solar Empire: Trinity pakkban kerültek kiadásra.

RÉGI BIRODALMAK, ÚJ VÉTKEK

Bár a SoaSE legnagyobb erénye minden bizonnyal a fentebb is emlegetett átgondoltság, valamint kidolgozottság volt, a program természetesen nem volt tökéletes: a fejlesztők elmondása szerint a hataloméhes stratégák leginkább a soványka védelmi lehetőségeket, valamint a csökevényes diplomáciát róttták fel a csapatnak. Míg az előbbi hiányosságai rendszeresen arra sarkallták a játékosokat, hogy védelemként lényeges flottaelemeket hagyjanak a hátországban (jelentősen károsítva így támadási potenciáljukat), addig az utóbbi gyakorlatilag kimerült a vérdíjlicitálásban, mely során öt-tíz perces ujjgyakorlatokkal kellett biztosítanunk, hogy az állandóan támadó kalózok a végső kreditösszeget szerény személyünk helyett ellenlábasainkon verjék le. Ezek után gondolom nem meglepő, hogy a Trinity két mikroexpanziója, az Entrenchment („védőmű") és a Diplomacy ezen területeken végez jelentős ráncfelvarrást – kiváló eredménnyel. Nevéből sejthetően az Entrenchment az egyes frakciók védelmi képességeit növeli, amit egyrészt az alapjátékban is fellelhető eszközök felújításával, másrészt pedig pár új nyalánksággal ér el. A fajspecifikus újításokkal viszonylag hamar szembesülhetünk, a három frakció technológiai fái ugyanis egy új védelmi kategóriával gazdagodtak,

»A legtöbb ikon a képernyőn versenyben a SoaSE a második. Az első még mindig a WoW…

»ÉBRED A SKYNET!«

Bár cikkünk célja elsődlegesen az expanziók jelentősebb újításainak kivesézése, érdemes megemlíteni pár, az alapjátékhoz fűződő változást is. Ezek közül az első az új „Quick Start" játékmód (ami a normál szólómódtól csupán abban tér el, hogy kezdőbolygónk már rendelkezik némi infrastruktúrával, megspórolva így párpercnyi játékot), sokkal fontosabb azonban a mesterséges intelligencia fejlődése. Amellett, hogy a nehézségi szintek száma kettővel nőtt, az MI jóval agresszívabb lett, emellett maradéktalanul kihasználja a kiegészítők adta új funkciókat is: határvidéki bolygóihoz előszeretettel telepít űrállomásokat, és rendszeresen ajánl diplomáciai küldetéseket is. A számítógép tehát megfelelő kiképzőpartner – az igazi ütközetek azonban még mindig az interneten várnak a játékosokra…

»HÁBORÚS KÖLTSÉGVETÉS

AVAGY MIÉRT MENNYIT KELL PERKÁLNI A SOASE-PIACON

A kibővített SoaSE jelenleg három formában érhető el a világhatalmi terveket szövögető stratégák számára. A jelen teszt alanyául szolgáló Trinity csomag az alapjátékot és a két kiegészítőt tartalmazza, ára nagyjából 7990 Ft körül mozog. Ha már rendelkezel az alapjátékkal (ami a 2009/11-es Guru birtoklása esetén több mint valószínű), akkor a két mikroexpanzió 19 dollár 95 centért (nagyjából 4000 forintért) szerezhető be; ha pedig csupán az egyik kiegészítőre fáj a fogad, akkor megközelítőleg 1990 forintot kell kicsengetned.

»Egy ilyen böszme űrjárművel már csak nyerők leszünk. Nem?

ahol az összes kikutatható újítást áttekinthetjük. A módosított tech tree-nek köszönhetően védelmi ütegeinket viszonylag hamar feltuningolhatjuk, így régi eszközeink már a játék elején hatékonyabban felügyelhetik az űr rájuk bízott szegletét: a TEC Gauss ágyúja például távolabbra lőhet, és rakétákat is eregethet a gaz ellenre, a Vasari ágyúk ugyanakkor immár megakadályozhatják az ellenséges hajók regenerálódását is. Az Entrenchment jelentőségét azonban mégsem a fentebb taglalt tuning, hanem sokkal inkább az új egységek: az aknamezők és csillagbázisok adják. Az előbbi voltaképp egy olcsó, mégis hatékony védelmi eszközt ad a játékosok kezébe, ami tökéletes kiegészítője a statikus ütegeknek: a bolygóbelépési pontokhoz telepítve őket garantáltan borsot törnek minden beérkező armada orra alá, ami főleg a kalózok tekintetében pozitívum, az alapjátékhoz képest ugyanis a gaz martalócok immár jóval nagyobb erővel támadnak minket. Az ütegekhez hasonlóan természetesen az aknamezőknél is felfedezhetünk apróbb eltéréseket: míg az Advent aknák ütközőpályára állnak az ellenséges hajókkal, a Vasari szeretetcsomagok blokkolják a flotta térhajtóműveit, amíg azok az aknamezőben evickélnek, kellemetlen perceket okozva így akár egy nagyobb kompániának is. Ami mindhárom oldalon megegyezik, az a láthatatlanság: az ellenséges aknákat csupán a felderítő fregattok képesek kiszúrni, az eddig hanyagolt osztály így végre szintén jelentős szerephez jut egy nagyobb támadórajban.

Aknák ide vagy oda, a kiegészítő legfontosabb újítása minden bizonnyal a csillagbázisok megjelenése, ami egy költséges, de maximálisan megtérülő védelmi megoldást biztosít a játékosoknak. Bár a kutatási fánál viszonylag hamar elérhetővé válik, és így már a játék elején összehozhatunk egy alaptámaszpontot, a csillagbázisok igazi erejét a számtalan fejlesztés adja, melyek akár egy egész flottát is hidegre tehetnek, már ha az államháztartásban van keret a bővítésekre. A gigantikus építményeket bármely bolygónál felhúzhatják az erre szakosodott cirkálók (akár egy ellenséges planéta körzetében is), a támaszpontok így leginkább előretolt harcállásként, illetve birodalmunk székhelyének védelmeként hasznosíthatóak. A SoaSE hagyományainak megfelelően természetesen a fajok csillagbázisai is teljesen eltérnek egymástól: a TEC Argonev-állomásai kereskedelmi kikötőjükkel segítik a költségvetést, az Advent támaszpontjai folyamatosan növelik a kulturális befolyást a szektorban, a Vasari monstrumok pedig saját hajtóművel rendelkeznek (bár csupán kicsit gyorsabbak, mint egy járókeretes csiga)…

KULTURÁLT HÁTBASZÚRÁS

Bár az idén februárban kiadott Diplomacy expanzió újításai közel sem olyan szembetűnőek, jelentősége legalább ugyanakkora, mint a fentebb taglalt védelmi struktúráké: a viszonylag jelentéktelen diplomáciai opció ugyanis immár a múlté, helyét egy rendkívül összetett rendszer vette át. Miután a SoaSE mindig is a hódításról és az űrharcról szólt, diplomáciai lehetőségeinknek is ehhez kellett igazodniuk – ennek megfelelően a kiegészítő elsősorban riválisaink manipulációjára és kihasználására fókuszál. A fajközi kapcsolattartás alapját egyrészt a külön diplomáciai kutatási fa, másrészt a frakciók futárhajói képezik. Az előbbi fajspecifikus tárgyalási technikákat kínál: a TEC főként kereskedelmi szövetségekben utazik, adománygyűjtési stratégiákat fedezhet fel, vagy épp ráuszíthatja a kalózokat a többi csoportra. Az Advent intrikái főként a kulturális befolyást növelik az ismert szektorokban, javítva így a viszonyt a faj uralma alatt álló bolygókkal; a Vasari egyezmények közül ugyanakkor messze a taktikai paktum a leghasznosabb, ami mindkét szerződő fél taktikai slotjait megnöveli, jelentősen megerősítve így a szövetséges játékosokat. Ami mindhárom csoportnál megegyezik, az a flottára és a bolygókra gyakorolt pozitív hatás (az egyezmények többsége erősíti fegyverzetünket, vagy csökkenti az építési/kutatási időt), valamint a küldetések: a többi birodalommal való viszonyunkat ugyanis jelentős mértékben javíthatjuk, ha záros határidőn belül végrehajtunk számukra valamilyen konkrét feladatot – ez általában valamelyik riválisuk bolygójának/flottájának konfettikre szedését jelenti. A futárhajók ugyanakkor közvetlenebb megnyilvánulásai a galaktikus diplomáciának, ezek ugyanis átmeneti, az adott területre vonatkozó bónuszokkal javítják a riválisokkal való viszonyt: a TEC diplomaták például vámsorompóval növelhetik a szerződő frakciók bevételeit, az Advent futárhajója többek között növeli a rivális bolygók kultúraszintjét, a Vasari diplomaták pedig puszta jelenlétükkel gyógyítják a planétákat.

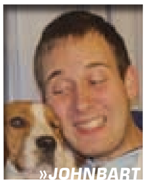
„CSAK HALKAN ÉS LASSAN; AZ ELLENSÉG MEGVÁR!"

Bár az új kiegészítők – az alapjátékhoz hasonlóan – szintén nem tartalmaznak semmiféle egyjátékos hadjáratot és történetet, a Trinity expanziói bőségesen kompenzálják eme hiányosságot: míg a Diplomacy a galaktikus rivalizálás egy újabb frontját teremti meg a végletekig kidolgozott diplomáciai rendszerével, az Entrenchment már egyedül a csillagbázisok miatt megéri az árát. Minden ízében kiforrott és átgondolt expanzióval van dolgunk, mellyel egy amúgy is kitűnő játék közel kiválóvá érett – az űrstratégiák kedvelőinek kötelező vétel.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/632

»Az Ironclad ezúttal sem hibázott: a Trinity átgondolt, tartalmas, és hasznos újítások tömkelegével frissíti az alapjátékot. Valahogy így kell kinéznie egy jó kiegészítőnek.



»JOHNBART

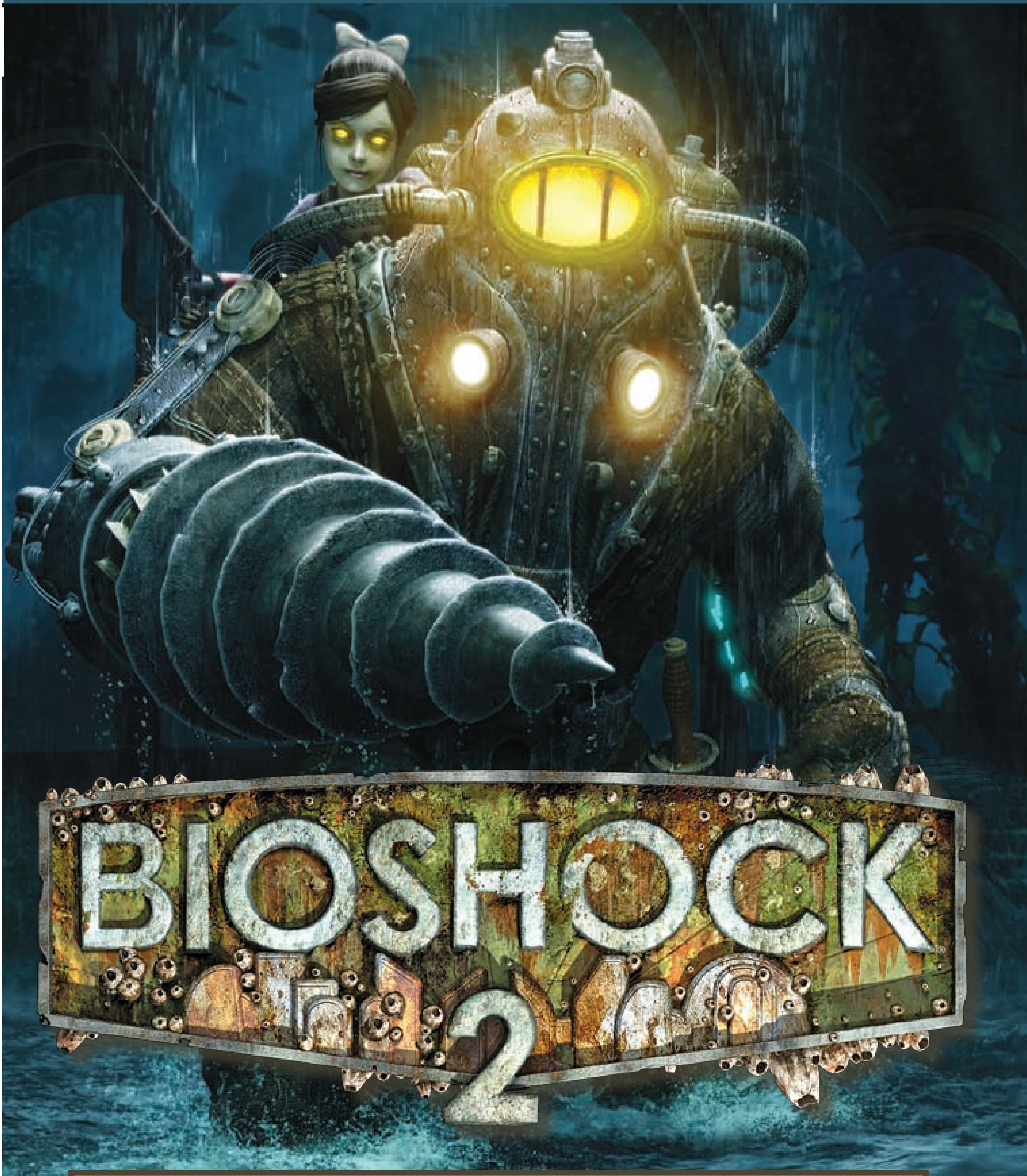
PRO »Az új védelmi építmények, a régi eszközök ráncfelvarrása, kidolgozott diplomáciai rendszer.

KONTRA »Történetre és egyjátékos hadjáratra ezúttal se számítsunk.

GÉPIGÉNY» 1,8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB SM2 DX9 VGA, 3 GB HDD

»88%«

»fejlesztő: 2K Marine »kiadó: 2K Games »web: www.somethinginthesea.com



Langyos vízben pancsikolunk

Két és fél évnyi várakozást követően merültünk ismét alá Rapture városába, hogy ezúttal egy hatalmas páncélba bújva barangoljuk végig Andrew Ryan romba dőlt birodalmát. Bár ismerős, kellemesen borzongatós hangulat fogadott minket, valami mégis eltűnt Rapture algákkal benőtt falai közül…

»Sophia Lamb kedvességét ezek a képernyők is hűen tüközik

Majdnem három éve, hogy először látogattunk el Rapture-be, egy városba, amely az Atlanti-óceán mélyén épült, annak reményében, hogy az emberi civilizáció fellegvárává váljon. Andrew Ryan – a város szellemi atyja – terve azonban csúfos kudarcot vallott, az óceán által körülvett falak között végzett genetikai kísérletek rossz irányt vettek, és a szépen megálmodott utópia végül véres disztópiába csapott át, őrültektől hemzsegő víz alatti koporsóvá változtatva Rapture városát. Ebbe a pusztuló világba érkeztünk meg a Bioshock első részének elején, hogy aztán kívülállóként fedezzük fel a város helyszíneit és történelmének titkait. A 2K Boston (korábban Irrational Games) játéka lenyűgözte mind a játékosokat, mind a szaksajtót, parádés eladási mutatók és rengeteg „az év játéka” cím követte a megjelenést, és természetesen hamar napvilágot látott a folytatás terve is. Mi több, a kiadó 2K Games mindjárt trilógiában vagy annál is több epizódban kezdett gondolkodni. Az ilyen jellegű mohóság hallatán persze az ember rögtön tesz egy lépést hátrafelé, és a legnagyobb rajongás mellett is felteszi a kézenfekvő kérdést, miszerint: egy futószalagon gyártott folytatás képes lesz-e megismételni a mesteri alapmű sikerét? Mármint nem az eladások, hanem a minőség tekintetében. Az eredményre egészen mostanáig kellett várni, és némileg csalódottan jelentjük, hogy a válasz a kérdésre egyértelműen: nem.

COPY – PASTE

Emlékezzünk csak vissza, hogy annak idején mit adott nekünk a Bioshock, mely elemek voltak azok, amik annyira rabul ejtették a játékosokat, hogy egészen addig nem szabadultak Rapture szorításából, amíg a végére nem jártak a víz alatti várost övező rejtélyeknek. Egyrész adott volt egy korábban sosem látott világ, egy város az óceán mélyén, lehengerlő atmoszférával, csodás dizájnnal, komor, mégis varázslatos, magába szippantó történettel. Másrészt adott volt az FPS nézetű játékmenet, kétpólusú harcrendszerrel, amelyben kedvünkre váltogathattunk a fizikai fegyverek és a génmanipuláción alapuló plasmidvarázslatok között. Mindezt csak tetézte, hogy a karakterünk folyamatosan fejlődhetett, újabb és újabb képességekre tehettünk szert, és a tápolás ezen formája is azt szolgálta, hogy minél inkább elmerüljünk a Bioshock világában. Természetesen mind azt vártuk, hogy ezek az elemek visszatérjenek a folytatásban, és a jó hír az, hogy a fejlesztést továbbvivő 2K Marine lényegében minden korábban megkedvelt játékmetódust átemelt a második részbe, a rossz viszont az, hogy néhány apró változtatáson, továbbá némi egyszerűsítésen túl szinte semmit nem tettek hozzá az előző rész játékmenetéhez. Némi túlzással azt mondhatjuk, hogy a fejlesztők átmásolták a korábbi részt a merevlemezeikre, majd a fejlesztés jó két évét azzal töltötték,

»MULTIPLAYER«

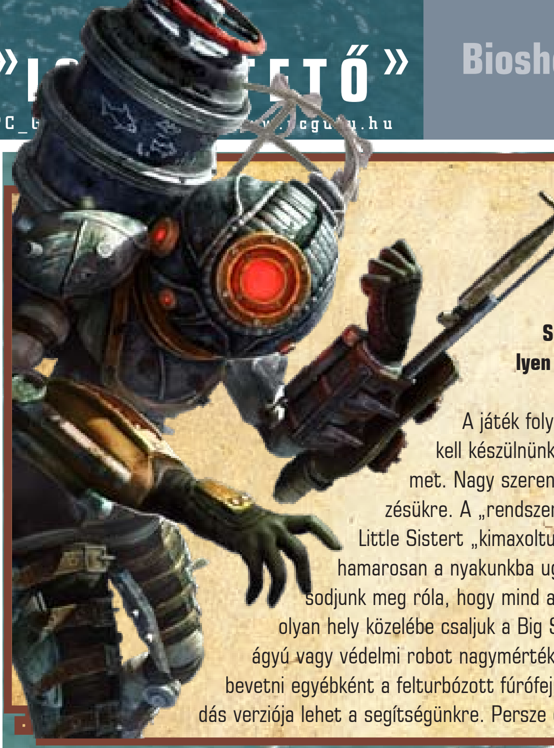
Avagy hiába jó, ha nem játszik vele a kutya sem – ilyen lett a Bioshock 2 multija

A Bioshock második része elődjétől eltérő módon tartalmaz egy többszereplős módot is, amiben Rapture városában tehetjük próbára plasmiddobáló és fegyverforgató tudásunkat. Itt már nem páncélozott Big Daddy formában küzdünk, hanem egyszerű polgárként, akik közül induláskor ki kell választanunk a számunkra legszimpatikusabb figurát, illetve közelharci fegyverét.

Ezután kialakítjuk a felszereléslistánkat (Loadout), amelyből aztán meccs közben választhatjuk ki a számunkra ideális kombinációt. Két plasmid, két fegyver és három passzív tonik lehet nálunk egyszerre, de ahogy az lenni szokott, eleinte csupán a leggyengébb változatokat kapjuk meg ezekből. Egy jól felépített szintezési rendszerrel nyílnak meg előttünk az olyan fegyverek, mint a gránátvető vagy a kizárólag a többszereplős játékmódban elérhető szögbelövő. Új, csak itt található plasmidok is helyet kaptak a multiplayer módban. Ezek közül az egyik az Aero Dash (nagyon gyorsan futhatunk előre), az Invisibility (hasonlít a Houdini Splicer négyes szinten elérhető fejlesztésére), valamint a Geyser Trap, amit az egyszemélyes módban található Cyclon Traphez hasonlóan akár más plasmidokkal együtt is kombinálhatunk.

Hét különféle játékmódban küzdhetünk, melyek ugyan elég különleges néven futnak, valójában nem sok újdonságot vonultatnak fel a témában. A Survival of the Fittest (Free for All), a Civil War (Team Deathmatch) vagy a Capture the Sister módok a legnépszerűbbek, érdemes mindegyikbe bele-belekóstolni. Minden mérkőzés közben legalább egyszer feltűnik egy Big Daddy ruha is, amit egy szemfüles vagy épp szerencsés játékos magára ölthet. Ez az öltözet értelemszerűen jóval nagyobb életerővel és páncélzattal ruházza fel hordozóját. Ezenkívül találhatók még a játékmódban hackelhető lövegtornyok, valamint lefényképezhetjük ellenfeleink hulláit is, így téve szert egy kis extra sebzéshez. Bár játszhatjuk a játékot hagyományos módon is, nem árt együtt maradnunk csapatunk többi tagjával.

Kifejezetten élvezetes, szórakoztató a Bioshock 2 multija, csupán egyetlen gondunk van vele. Mi valahogy úgy vagyunk vele, hogy amennyiben multis játékkal, tegyük fel FPS-sel szeretnénk játszani, akkor nagy eséllyel nem a Bioshockot fogjunk levenni a polcról. Túl erős a konkurenciája a játéknak ahhoz, hogy labdába tudjon rúgni, emiatt ez az egész multis mizériát egy teljesen felesleges dolognak érezzük. Jobban örültünk volna még egy óra játékidőnek az egyszemélyes módban.



»ÉN MÁR NAGYLÁNY VAGYOK«

A Bioshock 2 egyik új szereplője a Big Sister, Rapture leghalálosabb lakója. Ez a „lény" lényegében a Big Daddyk továbbfejlesztett változata, Rapture védelmi rendszerének a végső vonala. A fura páncél egyébként már idősebb Little Sistereket rejt, akiket a rengeteg ADAM már egészen átformált. Eredetükhöz valamilyen szinten a játék főszereplőjének is köze van, de erről inkább nem rántjuk le a leplet.

A játék folyamán nem egyszer fog meggyűlni a bajunk a Big Sisterekkel, és bizony rendesen fel kell készülnünk a velük való találkozásra, ugyanis kérdezés nélkül támadnak, és nem ismernek kegyelmet. Nagy szerencsénk, hogy pontosan tudható mikor fognak támadni, így fel is készülhetünk az érkezésükre. A „rendszer" csak akkor küldi ránk ezeket a bestiákat, hogyha az adott pályán található összes Little Sistert „kimaxoltuk", azaz ha az összes ADAM-et begyűjtöttük velük. Ilyenkor éktelen visítás jelzi, hogy hamarosan a nyakunkba ugrik egy Big Sister, szóval még mielőtt tennénk a dolgunkat a kislányokkal, bizonyosodjunk meg róla, hogy mind az életerőnk, mind a plasmidokhoz szükséges EVE a maximumon van-e. Ha igen, akkor olyan hely közelébe csaljuk a Big Sistert, ahol már az általunk meghackelt védelmi rendszer működik, ugyanis egy-egy ágyú vagy védelmi robot nagymértékben segíthet abban, hogy végül mi győzedelmeskedjünk. A Big Sister ellen érdemes bevetni egyébként a felturbózott fúrófejünket, illetve ha már megszereztük a dárdavető fegyvert, akkor annak a robbanó dárdás verziója lehet a segítségünkre. Persze csak akkor, ha közben szüntelennül bombázzuk plasmidokkal is a bestiát…

hogy kitaláljanak egy új történetet, megrajzoljanak néhány új helyszínt, ellenfelet és fegyvermodellt, továbbá összedobjanak egy multiplayer részt az egyjátékos mód mellé. Újdonság gyanánt ugyanis csupán ezekkel a dolgokkal találkozhatunk a folytatásban.

HELLÓ, NAGYFIÚ!

A második rész tíz évvel az előzmény után veszi fel a fonalat, és ezúttal egy Big Daddy bőrében kell rendet vágnunk Rapture egyre penészesebb falai között. Andrew Ryan ugyan halott, ám volt, aki átvegye a helyét. A pszichológusként érkező, de végül Ryan politikai ellenfeleként kibontakozó Sophia Lamb eltökélte, hogy visszaállítja a város régi fényét, és célja eléréséhez hajlandó minden eszközt bevetni – akár még a korábban felszabadított Little Sistereket is elrabolja a felszínről, méghozzá Rapture új teremtményei, a Big Sisterek segítségével. Mi magunk régi „álomból" ébredünk, és hamar kiderül rólunk, hogy egyike vagyunk az elsőként „üzembe állított" Big Daddyknek, és a célunk az lesz, hogy megtaláljuk a korábban általunk védelmezett kislányt, Elenor Lambet. Feleszmélésünket követően a játékmenet már-már ijesztően ismerős: segítő szándékú emberek jelentkeznek be nálunk rádión, hogy tereljenek minket az egyik feladattól a másikig, és természetesen az ellenlábasaink (többek között Dr. Lamb) is veszik a fáradságot, hogy olykor-olykor megosszák velünk a gondolataikat. Aki esetleg arra számított, hogy Big Daddyként jelentősen változni fog a harc, illetve bármely más játékelem, az csalódni fog. A különbség az előző részhez képest mindössze annyi, hogy ezúttal egy (kikapcsolható) sisakon át figyeljük a külvilágot, továbbá már nem kell váltogatnunk a plasmidok és a különböző fegyverek között, ugyanis a bal kezünkkel bármikor szórhatjuk az éppen választott áldást, míg a jobb kezünk vagy alapfúróként funkcionál, vagy valamilyen fegyvert illeszthetünk bele. A változatosságot mondjuk ezen a szinten sem vitték túlzásba az alkotók, ugyanis egyedül a fúrófej és a rivet gun tekinthető új pusztító eszköznek, a gatlingszerű ágyú, a canon és a lándzsát lövő puska mindmind megtalálhatók voltak az előző részben, csak más néven és más külalakkal. Az egyes fegyverekhez egyébként ezúttal is különböző lövedékek tartoznak, jobbára ugyanazok, mint az első Bioshockban, annyi kivétellel, hogy most felbukkannak majd olyan variánsok, amelyek kifejezetten a védelmet fogják szolgálni. A játékmenet egyik „komoly" változása ugyanis az, hogy Big Daddyként magunkkal cipelhetünk egy Little Sistert, aki – ha akarjuk – összegyűjti nekünk a fejlődéshez szükséges ADAM-et. A különleges anyag persze csak hullákból nyerhető ki, s nem is akármelyikből. Keresgélnünk persze nem nagyon kell, hiszen a kislány egyetlen gombnyomásra mindig irányt mutat nekünk, ha pedig elértük a megfelelő testet, akkor a védencünk nekiáll kiszipolyozni a szerencsétlenül járt egyént.

»HACKELNI TUDNI KELL«

Ahogy a cikkben is írtuk, a hackelés teljesen átalakult a játékban, a régi csővezetékes módszer eltűnt, gyakorlatilag az egész hackelés reflexjátékká alakult, ahol csak az számít, hogy időben nyomjuk le a gombokat. Miközben a gép visszaszámol, egy mutató jár oda-vissza a képernyőn, és nekünk olyankor kell megnyomnunk a gombot, mikor a mutató kék vagy zöld mezőn jár. Ha a pirosra nyomunk rá, akkor a rendszer beriaszt, és jönnek a robotok, ha sima felületre, akkor megússzuk némi életerő-veszteséggel. Ha mindig zöld mezőre nyomunk, akkor sikerül meghackelnünk a gépet, ha beiktatunk egy kék mezőt, akkor valami bónuszt is kapunk.

»Mint minden játékban, a fejlövés itt is hatásosabb az átlagnál…

»Ezt most senki nem fogja megúszni szárazon…

Ez nagyjából 2-3 percet vesz igénybe, ám ezen idő alatt csak úgy záporoznak ránk az ADAM-re éhes splicerek, szóval ki kell dolgozni a megfelelő stratégiát a gyűjtögetés túlélésére (erről lásd külön boxunkat). A kislányokat egyébként Big Daddyk leamortizálásával vehetjük magunkhoz (ami számunkra elég furcsa volt…), ám ha nem akarunk a védelmükkel „foglalatoskodni", akkor az adoptálás mellett választhatjuk a „begyűjtést" is. Egyszerű útja ez az ADAM begyűjtésének, és még csak a kislányok védelmével sem kell foglalkoznunk, habár kérdéses, hogy mennyit von ez le a játék valódi élvezeti értékéből (szerintünk sokat). A választás lehetősége tehát itt is megvan (sőt, duplán, hiszen egy kislány esetében a program kétszer is felajánlja az opciókat), ám a hatás már korántsem olyan elemi, mint az első részben.

MINDEN A RÉGIBEN

A kislányok pesztonkálásán felül tényleg minden az első részt másolja, az elején például egyáltalán nem érződik, hogy Big Daddyk vagyunk, hiszen a legalapabb splicer is három ütéssel a földre küld minket, jó sok ADAM-nek és EVE-nek át kell folynia a testünkön, mire tényleg valódi halálosztó gépezetek leszünk. A metódus pedig a régi, kifosztunk minden hullát, szekrényt, táskát, gyűjtjük a lőszert, a pénzt és a különböző életerő-növelő cuccokat, és az automatáknál tuningoljuk magunkat, illetve itt vásárolunk mindenféle felszerelést (jobbára muníciót). Ami a Bioshock 2 javára írható, hogy jóval több ADAM áll majd a rendelkezésünkre, mint az első részben, ebből következik, hogy jóval több fejlesztést aggathatunk magunkra. Plasmidból ugyan nincs jelentősen több, mint az előző részben, ellenben a Gene Tonic-választék szépen bővült, számos hasznos passzív tulajdonsággal ruházhatjuk fel magunkat, ami igen sok, szituációtól függő stratégia kidolgozására ad lehetőséget. Ami mindenképpen pozitív, hogy ismét csak rajtunk áll, hogy miképp aprítjuk az ellenfeleinket, a fegyverek és a plasmidok ilyen-olyan kombinációjának köszönhetően változatossá tehetjük a játékmenetet, rengeteg dolgot kipróbálhatunk, folyamatosan fejlődhetünk, és ez bizony nagyon sokat számít, hiszen alapjáraton a fejlesztők nem nagyon törték magukat, hogy a változatosság gyönyörével kényeztessenek minket. Ellenben törekedtek arra, hogy a program némely elemét még egyszerűbbé tegyék, példának okáért a hackelést. A régi „pipeline-os" megoldásnak búcsút intve most kapunk egy roppant egyszerű mutatót, ahol csupán jó reflexszel kell lenyomnunk egy-egy gombot, mikor a mutató a megfelelő sávba (kék vagy zöld) ér, és ha két vagy három alkalommal ügyesen jártunk el, akkor máris az oldalunkra állítottuk a robotokat, vagy bónusz jutalmat nyertünk az automaták-

»TIPPHALMAZ«

Habár a Bioshock 2 nem egy bonyolult játék, azért van néhány trükk, amit érdemes észben tartani játék közben. Ezeket gyűjtöttük most össze.

NE A NYILAT KÖVESD:
Habár egyesek szerint a Bioshock 2 lineáris, ez valójában nem igaz, hiszen a pályák úgy vannak felépítve, hogy számos olyan részük van, amit csak akkor találunk meg, ha időt szánunk arra, hogy minden zeget-zugot felkutassunk. Éppen ezért ne kövessétek vakon a következő feladat elvégzésének helyét mutató nyilat, hanem szép szisztematikusan járjatok körbe minden termet és szobát, ugyanis számos kellemes meglepetésben lehet részetek, ha nem rohantok végig az egyes pályákon. Ráakadhattok a rejtett fegyverfejlesztő masinákra, továbbá számos értékes Gene Tonic is csak akkor lelhető fel, ha benéztek minden sarokba és minden ajtó mögé.

ÉSSZEL FEJLESSZ:
Fontos, hogy kitapasztald, hogy mely fegyverek azok, amelyek a legjobban bejönnek neked. Ha rátalálsz a kedvenc eszközödre és a hozzá tartozó taktikára, akkor érdemes erre koncentrálnod, annak ugyanis semmi értelme, hogy minden képességet a maximumra fejlessz (erre nem is nagyon van lehetőség). A játékban összesen 14 fegyverfejlesztő automata található (némelyik jól eldugva), szóval a lőfegyvereknél nagyon észnél kell lenni, hogy az értékes fejlesztéseket melyik puskára használod el. De ugyanez igaz a plasmidokra is, tehát nem éri meg egy fél tucatot összegyűjteni, érdemes csupán hármat vagy négyet kimaxolni, hogy minél eredményesebb lehess a harcokban.

A TONIKBAN VAN AZ ERŐ:
A játék egyik legjobb része, hogy rengeteg Gene Tonicot szedhetünk össze, azonban nem használhatjuk mindet egyszerre, pedig jó lenne, ugyanis mindegyik hasznos a játék valamelyik pontján. Első körben a begyűjtött ADAM felhasználásával érdemes minél több Gene Tonic Slotot venni (néha akár a plasmidvásárlás kárára is), hogy minél több passzív képességünk működjön egyszerre. Aztán ha már sok slotunk van, akkor érdemes a helyzettől függően variálni őket a megfelelő automatáknál. Lehet, hogy ez egy kicsit időigényes, de mindenképpen megéri a befektetett perceket. Csak a példa kedvéért: a több ADAM-et eredményező Gene Tonicot csak akkor érdemes bekapcsolni, mikor épp harvestelünk a kislányokkal, míg az ütésre elektromos kisülést generáló tonikot főleg akkor érdemes bekapcsolni, mikor tudjuk, hogy támadni fognak a Big Sisterek.

NE FELEDD A FÚRÓT:
Habár a fúrófej kezdetben elég gyenge, ne mondj le róla, fejleszd, mert az egyik legjobb fegyver válik belőle később!

»A KAMERA MINDENT LÁT I.«

A játékban összesen kilenc ellenféltípust vizsgálhatunk a kamerával, méghozzá négy szinten keresztül, és mi most összeszedtük nektek, hogy az egyes szintek milyen bónuszokat adnak a játékosnak. Ne feledjétek, kamerázni érdemes.

THUGGISH SPLICER:

Szint 1: megnövelt sebzés a típus ellen
Szint 2: megnövelt pénztárca-befogadóképesség
Szint 3: még nagyobb sebzés a típus ellen
Szint 4: Scrounger gene tonic

LEADHEAD SPLICER:

Szint 1: megnövelt sebzés a típus ellen
Szint 2: lassabb védelmi rendszer válasz
Szint 3: még nagyobb sebzés a típus ellen
Szint 4: Thrifty Hacker gene tonic

HOUDINI SPLICER:

Szint 1: megnövelt sebzés a típus ellen
Szint 2: könnyebb észlelni a teleportáló egyedeket
Szint 3: még nagyobb sebzés a típus ellen
Szint 4: Natural Camouflage gene tonic

BRUTE SPLICER:

Szint 1: új fúrófej-képesség
Szint 2: megnövelt kézifegyversebzés
Szint 3: nagyobb sebzés a típus ellen
Szint 4: Armored Shell 2 gene tonic

ból. S ha ez nem lenne elég, akkor kapunk egy új hacker eszközt is, amivel távolról vehetjük át az irányítást az elektromos eszközök felett. Adott egy távolabb lévő ágyú vagy kamera, csak be kell célozni, lőni, és máris hackelhetjük a rendszert a szoba másik végéből. Sőt, ha nincs kedvünk a hackeléssel szórakozni, akkor (idővel) választhatjuk az automatán hackelő lövedéket, és ilyenkor már tényleg csak lőni kell, azt ugyanis más nem végzi el helyettünk. Az élet tehát tényleg némileg leegyszerűsödött az első részhez képest, pedig már ott sem ütköztünk túl bonyolult dolgokba…

KAMERA ÁLTAL…

Akárcsak az első részben, most is lehetőségünk lesz „kutatni” az ellenfeleinket, azaz a gyenge pontjaikat kifigyelve bónuszokat szerezhetünk velük szemben. Míg a Bioshockban fényképezni kellett, most egy fokkal előrébb lépünk, ugyanis egy kamerát kaparintunk meg, amellyel le kell filmeznünk, ahogy végzünk egy-egy ellenféllel. A harc kezdetén el kell indítani a szerkezetet, majd beleadni apait-anyait, plasmidot és lövedéket egyaránt, hogy minél jobb értékeléseket kapjunk, és minél több bónuszt szedhessünk össze – ezek egyébként az egyszerű sebzésnöveléstől egészen a különleges Gene Tonicokig terjednek. Összesen kilenc különböző ellenfelet kutathatunk le (ebbe már beletartoznak a robotok és az ágyúk is), méghozzá négy szinten át. Ha pedig már szóba kerültek az ellenfelek, akkor érdemes megemlékezni arról is, hogy ezen a téren sem tapasztalható hatalmas változás a programban, hiszen igazán számottevő eltérésként csak a Big Sistert és a Brute nevű splicert tudjuk felhozni – ez utóbbi elég vastag bőrű jószág, és még hajigálni is szeret, a legjobb, ha nem sima fegyverrel ugrunk neki az arcának, hanem a már felturbózott fúrófejünkkel okozunk neki kellemetlen pillanatokat. A Big Sisterek szintén külön mókának számítanak, ők testesítik meg a legnagyobb kihívást a programban, legyőzésük bőven túlmutat az első rész nagy hibáján, ami abból állt, hogy egy idő után könnyedén vetettünk véget a Big Daddyk életének.

> Egy folytatás, ami minden erényét az első résznek köszönheti

A BIOSHOCK FARVIZÉN

Az eddig leírtakból kitűnik, hogy a 2K Marine emberei tényleg nem törték magukat, hogy megreformálják a Bioshock világot, lényegében tényleg lemásolták az első részt, és belepakoltak any-

»MINT A SZEMED FÉNYÉRE«

A játék egyik leghangsúlyosabb újítása, hogy Big Daddyként – ha úgy döntünk – immáron nekünk kell a Little Sisterekre vigyáznunk. Amíg nem indulunk ADAM-gyűjtésre, ez semmi pluszt nem jelent, azonban amint a földre helyezzük a kislányt, hogy a megfelelő holttestekből kigyűjtse az ADAM-et, megjelennek a splicerek, méghozzá csokorban, és nemcsak ránk, de a pártfogoltunkra is rátámadnak, tehát meg kell védenünk őt. Ez persze csak úgy fog menni, ha kellőképpen felkészülünk a dologra, azaz tervezünk még az ADAM begyűjtése előtt. Szerencsére a játék számtalan eszközt biztosít a védelemre, így elhelyezhetünk csapdalövedékeket a földön, idővel lesznek mozgásérzékelős aknáink, illetve olyan dárdáink, amelyek elektromosságot bocsátanak ki magukból (ezeket érdemes amúgy az ajtókra helyezni). Ha ez még nem lenne elég, akkor idővel a hackelős fegyverünkkel letehetünk kisebb gépágyúkat is – sajnos ezekből igen kevés található játékszerte, de amilyen ritkák, annyira hasznosak is, kettő ilyen segítségével gond nélkül átvészelhetjük egy nagyobb csorda splicer támadását. Itt érdemes még megjegyezni, hogy a kislányok védelmekor nemcsak a földet érdemes biztosítani, hanem a plafont is, ugyanis a spider splicerek előszeretettel ugrálnak a nyakunkba a magasból…

»A KAMERA MINDENT LÁT II.«

SPIDER SPLICER:

Szint 1: gyorsabb mozgás
Szint 2: minden halott spider splicer rejt egy elsősegélycsomagot
Szint 3: még gyorsabb mozgás
Szint 4: Fountain of Youth gene tonic

ALPHA SERIES:

Szint 1: megnövelt sebzés a típus ellen
Szint 2: nagyobb tár a fegyverekhez
Szint 3: még nagyobb sebzés a típus ellen
Szint 4: Elemental Storm gene tonic

BIG DADDY:

Szint 1: megnövelt sebzés a típus ellen
Szint 2: nagyobb sebzés a fúrófejnek
Szint 3: még nagyobb sebzés a típus ellen
Szint 4: Arms Race gene tonic

BIG SISTER:

Szint 1: növeli az EVE tárolókapacitást
Szint 2: életerő-visszaállítás ADAM gyűjtést követően
Szint 3: tovább növeli az EVE tárolókapacitást
Szint 4: Drill Vampire gene tonic

SECURITY:

Szint 1: megnövelt sebzés a típus ellen
Szint 2: dupla lőszer a megsemmisített robotokban és ágyúkban
Szint 3: még nagyobb sebzés a típus ellen
Szint 4: Deadly Machines gene tonic

nyi újítást a második részbe, hogy ne tűnjön túl nagy gyalázatnak az érdemi változtatások hiánya. Ettől persze a Bioshock 2 nem lesz egy rossz játék, sőt, még ebben a formájában is kiemelkedik a tucatprogramok közül, de mindez csupán annak köszönhető, hogy az első rész a maga nemében zseniális volt, és még így, újramelegítve is bőven megállja a helyét. A hangulat a helyén van, a látvány, annak ellenére, hogy szinte semmit nem változott, még most is üt, a zene és a hanghatások hozzák a kötelezőt, és a fejlesztők hatalmas szerencséje, hogy ismét sikerült egy olyan történetet összekalapálniuk, ami valamilyen szinten azért kárpótol azért, hogy játékmenetileg alig kapunk valamilyen újdonságot. Amúgy a játék egyik legsajnálatosabb hibája, hogy az egyébként fordulatos történet ellenére, főleg a túl sok ismerős mozzanatnak köszönhetően a játék megunható, a splicerek levadászása és a Little Sisterek védelme egy ponton unalmassá tud válni. Azonban ha úgy érzitek, hogy kicsit belefásultatok a játékba, akkor se adjátok fel, mert a befejezés olyan élményt tartogat, amire nem mindennap van példa egy videojátékban. Ezzel kapcsolatban egyébként csupán annyit árulnánk el, hogy összesen hat befejezés van, három kategóriában (jó, rossz, semleges), kategóriánként két változatban.

AZ UTOLSÓ CSEPP

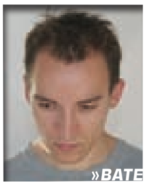
Ám hiába a kiváló és sokrétű lezárás, a játékot végeredményben ez nem menti meg a „jó iparosmunka” esetünkben nem feltétlenül pozitív jelzőjétől. A Bioshock 2 nem más, mint egy élvezetes másolat az első részről, amihez most csaptak egy multiplayer módot is, ami számunkra kicsit még mindig érthetetlen, hiszen a Bioshock-élményt a játék ezen része semmilyen módon nem egészíti ki, azt meg kötve hisszük, hogy olyan programok mellett, mint a Modern Warfare 2 vagy a Bad Company új része, valaki komolyan ráfanyalodna a Bioshock 2 többjátékos részére. Az igyekezet persze dicséretes, hogy nemcsak egy sima csoportos lövöldét kapunk, hanem van szintlépés, külön multi cuccok (plasmidok, tonikok…), amit csak ebben a módban lehet megszerezni, de valahogy a Bioshock nem az a franchise, aminek erre szüksége van. Sokkal jobb lett volna, ha a multiba ölt energiát az egyjátékos mód fejlesztésére szánják a készítők, sokkal többet nyomott volna a latban, ha egy kicsit megreformálják a játékmenetet, mert amít így kaptunk, az kiemelkedő helyett egy éppen csak elfogadható játék lett. Ha pedig tényleg folytatásban gondolkodik a kiadó, akkor a következő részhez ez már igencsak kevés lesz…«

»A kamera pörög, szóval: „The Show Must Go Oooooonnnnn...”

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1207

»Egy zseniális játék majdnem középszerű folytatása, ami a komolyabb változtatások hiánya miatt helyenként már az unalommal fenyeget.



»BATE

PRO »Az első rész minden eleme remekül működik még mindig, és nagyon jó a történet.

KONTRA »Lényegi újítást alig találunk, és hosszú távon ez unalmassá teszi a játékot.

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VRAM, 11 GB HDD

»82%«

„18 KERÉK, 24 SZELEP, KAMIONNAL FALOM A KILOMÉTEREKET!”

A PC Guru hasábjain mind ez idáig méltánytalanul hanyagoltuk az áruszállítással kapcsolatos szimulátorokat, s hogy ledolgozzuk a műfajjal kapcsolatos hátrányainkat, most egy áttekintő írással igyekszünk adózni a különböző Truck-játékok szerelmeseinek.

írta» JOHNBART

Ha van valami, amiben a különböző számítógépes szimulátorok megegyeznek, az minden bizonnyal a szűk közönség: legyen szó akár a polgári és harci repülőgépes termékekről, vagy épp az rFactorhoz hasonló hardcore autós játékokról, a szimulátorként aposztrofált programok majd' mindegyikéről elmondható, hogy egy behatárolható kemény magot leszámítva nem büszkélkedhetnek népes rajongótáborral. Ennek okaként általában a piedesztálra emelt realizmus hozható fel: az átlagjátékos ugyanis nem igazán díjazza a valós fizikát vagy az utolsó LED-ig kidolgozott pilótafülkét, ha közben állandóan vért izzad, hogy elkerülje az irányítás kihívásait remekül jelző szalagkorlátra kenődést, illetve földbecsapódást. Van ugyanakkor egy műfaj, melynél ez idáig inkább a témaválasztás, semmint a valósághűség szűkítette le a közönséget: a kamionos játékokról van szó, melyek az utóbbi évekig szintén meglehetősen szűk vevőkört tudhattak magukénak. Ez valahol érthető is: a böszme dízelzabálókat rivaldafénybe állító programok ugyanis sosem az akciódús játékmenetükről voltak híresek, rajongóikat sokkal inkább a hatalmas tizennyolc kerekűekből sugárzó erő, semmint az adrenalin hozta lázba. Az utóbbi években azonban a műfaj tagjai mégis egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek – ennek legjobb példája a 2008-as Euro Truck Simulator, amely meglepően sokáig ostromolta mind a német, mind a magyar eladási listákat. Ennek, valamint az ETS kvázi folytatásának tekinthető German Truck Simulator megjelenésének apropóján határoztuk el, hogy összegyűjtjük a műfaj jelentősebb mérföldköveit, áttekintve így annak történelmét.

A KEMÉNY KAMION

Hasonlóan más műfajokhoz, a kamionszimulátorok eredete sem PC-n leledzik: a zsáner első képviselője a ZX Spectrumra 1985-ben kiadott Juggernaut volt, melyben egy kamionsofőrt alakítva feladatunk a játék elején megadott áruk beszerzése volt, miközben vigyázó szemünket folyamatosan az üzemanyag-kijelzőn és kamionunk állapotcsíkján kellett tartanunk. Bár a játékmenetbeli alapokat így voltaképp már 25 évvel ezelőtt lefektették, az első jelentős PC-s próbálkozásra 1998-ig kellett várni: ekkor dobta piacra az orosz SoftLab-NSK a Hard Truckot. Az autóversenyek népszerűségét látva a csapat akkoriban még biztosra ment: az áruszállítás helyett inkább a kamionversenyekre helyezték a hangsúlyt – az előbbi mód csupán pár egyszerűbb pályán, közúti forgalom nélkül volt elérhető. Jelentős áttörésnek épp ezért nem ez, hanem sokkal inkább a 2000-ben kiadott folytatás, a Hard Truck 2 volt tekinthető, melyben már jóval nagyobb szerepet kapott a pótkocsis teherszállítás és fuvarcégünk menedzselése. A játék jelentős sikert aratott, a folytatás így adta magát: ez 2002-ben a King of the Road személyében érkezett

»Hiába na, a fuvarozásban mindig nagy volt a verseny. Megy a tolongás…

»Ekkora gépezettel persze, hogy az utak királyának érzi magát az ember

területtel cserélte le – ettől és a járműkínálattól eltekintve azonban a játék megegyezett a Hard Truck 2-vel.

GYARAPODÓ LÓERŐK

A Hard Truck 2 megjelenése után a műfaj igen gyors gyarapodásnak indult, szinte minden évre jutott egy témába vágó játék, melyek ekkor már három fő kategóriába tömörültek. A versenyjátékok főleg konzolokon hódítottak, bár egy-egy próbálkozás néha PC-re is eljutott: ilyen volt például a Synetic 2000-es Mercedes-Benz Truck Racingje, vagy a 2005-ös Rig Racer 2. A kategória non plus ultrája azonban minden bizonnyal a mostanra a gamerfolklór kikerülhetetlen elemévé vált Big Rigs, mely a számtalan „minden idők legrosszabb játéka" címével könnyedén elérte, ami még a Hard Trucknak sem sikerült: egy csapásra közkedvelt beszédtémává tenni a kamionos játékokat (eme manővert egyébként mostanság a lengyel Play-Publishing minden pálya végén csonttá fagyó Truckerje igyekszik megismételni). A 2000-es évek közepén ugyanakkor a gazdasági stratégiák is fokozatosan felfedezték a gépszörnyeket: míg a Jowood 2004-es Transport Giantjében csupán mellékszerepet kapnak a teherautók és nyerges vontatók, a 2006-os Hard Truck Tycoonban és a 2007-es Freight Tycoon Inc.-ben már egy kamionos fuvarcég mindennapjait kellett menedzselnünk.

ASZFALTSZAGGATÁS

Bár a fenti megközelítések mindenképp említésre méltóak, a kamionos játékok zsánerén belül mindig is a Hard Truck 2 szellemében készülő, áruszállításra és cégmenedzsmentre fókuszáló folytatások voltak a legnépszerűbbnek. Tudták ezt a témában jártas fejlesztők is, nem meglepő hát, hogy PC-n eme megközelítés eredményezte a legtöbb a játékot a műfajban – az újító szándék azonban itt sem volt ritka. A 2002-re datálható Big Mutha Truckers volt az első próbálkozás, mely a jól bevált recepten egy idióta történettel és hasonló kvalitású karakterekkel igyekezett változtatni. Az Eutechnyx játékában a fiktív Hick megyében száguldozva vagyonunkat illegális versenyekkel, a mit sem sejtő autósok ripityára törésével és a motoros rablóbandák kilapításával gyarapíthattuk – az ötlet remek volt, de a megvalósítás csak középszerű, a játék így nem sok vizet zavart, amin a 2005-ben megjelent folytatás sem változtatott.

A műfaj képviselői rendszeresen ostromolják az eladási listákat…

A 2003-as Rebel Trucker ugyanakkor a Driver sorozat elemeit átemelve egy bűnügyi főszállal igyekezett feldobni az opcionális áruszállítást: a borzalmas grafika és a bugos, instabil játékmenet azonban totális bukáshoz vezetett. Nem volt sokkal sikeresebb az orosz Targem Studio Hard Truck: Apocalypse nevű próbálkozása sem, mely egy posztapokaliptikus Európával és egy Mad Max-szerű bosszútörténettel igyekezett megcsavarni a játékmenetet – az unalomba fulladó repetitív autókázás és a számtalan bug azonban eme játék sorsát is megpecsételte. A fenti vadhajtások kudarcát látva nem meglepő, hogy a sikeresebb fejlesztők inkább az alapreceptnél maradtak: közülük minden bizonnyal a cseh SCS Software tekinthető a legtermékenyebbnek, akik 2002-ben rukkoltak elő a Hard Truck: 18 Wheels of Steellel, majd utána évente dobták ki a kisebb játékmenetbeli újításokkal felvértezett részeket. A sort 2008-ban a cikk elején említett Euro Truck Simulator törte meg, mely bár az 18WoS szériához képest igencsak lebutított játékmenettel bírt (nem volt sem szállítási időlimit, sem cégalapítás – ezek csak az idei German Truck Simulatorben kerültek vissza), az új környezet és a gyönyörű kamionok mégis sikerre vitték a játékot. Hasonló problémákkal küszködött ugyanakkor a 2009-es 18WoS rész, az Extreme Trucker is: a túlméretes rakományokra és szélsőséges körülményekre fókuszáló programból ugyanis mind a szabad munkavállalás, mind a cégalapítás szőrén-szálán eltűnt, megpecsételve így a játék szavatosságát.

HOVÁ VISZ AZ ÚT?

Bár hibáik dacára jelen pillanatban egyértelműen az SCS produktumai uralják a játékpiac e szegmensét, 2010-ben sem maradunk érdekes, az alapötletet újszerűen megközelítő programok nélkül. A Transportando o Brasil Dél-Amerika válasza a cseh hegemóniára, amelyre a főhősünk családjával való kapcsolattartás, a potenciális megbízókkal való tárgyalás, valamint a kamionok mellett vezethető targoncák és daruk miatt lesz érdemes odafigyelni. Az év nagy meglepetése azonban az Oroszországban már tavaly megjelent, de idén valószínűleg a nemzetközi piacon is felbukkanó Rig'n'Roll lehet, mely kiváló törésmodelljével, kidolgozott cégmenedzsmentjével, valamint GTA-szerű történetével már meghódította az anyaországot – hogy ez a „mi kutyánk kölyke" effektusnak vagy a játék minőségének tudható be, remélhetőleg nemsokára kiderül. A zsáner tehát még nyitott az újításokra, és okozhat meglepetéseket – az azonban még a jövő zenéje, hogy sikerül-e is őket egy szórakoztató játékban kibontani…«

»„18 kerék, 24 szelep, kamionnal…«

fejlesztő: SCS Software kiadó: SCS Software web: www.germantrucksimulator.com

GERMAN TRUCK SIMULATOR

Körzetünk az autópálya, tempónk szabályos!

Német aszfalt, bajor virsli, 500 lóerő, MAN licenc: 2008 budget-kategóriás kamionos meglepetése új folytatással bővült. PC Guru-s műszaki vizsgánkból kiderül, hogy vajon megéri-e a Euro Truck Simulatort hátrahagyva européer karrierünket német árufuvarozásra cserélni...

írta» JOHNBART

A prágai székhelyű SCS Software igencsak jó lóra tett, mikor két éve az amerikai árufuvarozást propagáló 18 Wheels of Steel sorozatának kibővítése helyett az eurocentrikus Euro Truck Simulatorral rukkolt elő: a program igen zajos sikert aratott, hetekre bebetonozva magát az európai toplistákra, ami egy budget-kategóriás játéktól azért valljuk be, elég szép teljesítmény. A folytatás így voltaképp adta magát, ami végül idén, a jelen hasábokon kivesézett German Truck Simulator képében érkezett meg. Tekintetbe véve, hogy az 18WoS széria újabb tagjai általában csak minimális újításokat vonultattak fel elődeikhez képest, tartottam tőle, hogy az új helyszínt leszámítva a GTS sem lesz több merő rókabőrnél – épp ezért örömmel jelentem, hogy tévedtem, mivel pár idegesítő hibát leszámítva egy igazi, teljes értékű folytatást kaptunk.

RUSH FOR BERLIN

A játék címéből már gondolom sejthető, hogy az előd Nyugat-Európája helyett kalandozásaink színhelyéül ezúttal csupán egyetlen állam, Némethon fog szolgálni. Kissé meglepőnek tűnhet eme döntés egy fél kontinensnyi autópálya-hálózat lemodellezése után, bár figyelembe véve az ETS német szereplését voltaképp érthető a dolog, különösebb problémát pedig számunkra nem jelent, egyrészt mivel kis hazánk sajnos az elődben sem képviseltette magát. Másrészt pedig mivel a bejárható játéktér a földrajzi keretek beszűkülése ellenére sem csökkent (sőt, nagy előnye, hogy már az alapjáték is jelentős főúthálózatot vonultat fel, ami az ETS-ről nem volt elmondható). Karrierünket a pályán elszórt 18 város valamelyikében kezdjük, a választás attól függ, hogy a játék elején melyik logisztikai cég mellett kötelezzük el magunkat. Bizony, az elöddel ellentétben kezdetben nem mehetünk, amerre úri kedvünk tartja, a választott vállalat alkalmazottjaként annak kamionját nyúzva mindig készen kapjuk a megbízatásokat, melyeket sikeresen teljesítve tapasztalati pontok, illetve a fuvardíj egy bizonyos százaléka üti a markunkat, ami nem sok, de legalább vigasztal a tudat, hogy cserébe az üzemanyagkontót és a javításokat is a cég finanszírozza (bár a bírságokat továbbra is saját zsebből kell kicsengetnünk). Jelentős újítás ezenkívül az időlimit megjelenése is: az elöddel ellentétben ugyanis immár nemcsak a kötelező szundi-

SUFNITUNING

Az ETS-hez hasonlóan a German Truck Simulator is igen aktív modderközösséggel büszkélkedhet: a rajongói oldalakon szinte naponta jönnek ki új kamionok, pótkocsik és pályák, amik változó minőségben bár, de mind igyekeznek megnövelni a játék szavatosságát. Jelen hasábokon igazából egyetlen modot szeretnék figyelmetekbe ajánlani: ha a MAN TGX mellett zavarónak találjátok a fiktív márkajelzéseket, akkor a GTS Real Logos mod letöltésével könnyen kicserélhetitek azokat valódiakra – a fájl többek között a germantrucksimulator.hu rajongói oldalon érhető el.

REGIONÁLIS LOGISZTIKA

Mint fentebb említettem, az SCS nem volt rest kihasználni a Euro Truck Simulator népszerűségét, melynek legjobb bizonyítéka a jelen oldalakon tesztelt German Truck Simulator – a cseh fejlesztők azonban, úgy tűnik, nem elégednek meg a német piaccal. Nagy-Britanniában ugyanis a múlt hét pénteken dobták piacra a UK Truck Simulatort, amit az SCS a German Truck testvérjátékaként aposztrofált: a program grafikailag és játékmenetében egy az egyben megegyezik a német piacra orientált verzióval, a különbség csupán a szigetországi pályából, az eltérő városokból és a bal oldali közlekedésből (valamint a jobb oldalt terpeszkedő kormányból) adódik. Azt hiszem, elkönyvelhetjük, hogy ha a motorjuk optimalizálásához nem is értenek, üzleti érzéknek egyértelműen nincsenek híján a cseh fejlesztők…

kálásra, hanem óránkra is figyelni kell, mivel minden rakománynak van szállítási határideje, a rendszeres késések pedig igen negatívan befolyásolják későbbi előmenetelünket. Idővel természetesen a meló után kapott jutalék egyre nő, ahogy kamionból is jobbat pakolnak alánk (az előző rész négy típusa mellett a kínálat egyébként három új márkával bővült, bár ezek közül sajnos csak a MAN licence valódi), az ETS-sel ellentétben így, ha csak átmeneti időre is, de már a játék elején kipróbálhatjuk a nagyobb teljesítményű járgányokat. Az első jelentős áttörést azonban mégsem ezek, hanem előmeneteli skálánk első csillagának megszerzése jelenti, ekkor vehetjük meg ugyanis első saját kamionunkat, és válunk szabadúszóvá.

AGRESSZÍV TERJESZKEDÉS

A játékmenet innentől kezdve nagyjából az ETS által kitaposott ösvényt követi: bár járművünk minden járulékos költségét nekünk kell fedezni, többé-kevésbé szabadon bóklászhatunk az utakon és vállalhatjuk el a megbízatásokat. Nem véletlenül írtam többé-kevésbét, megkötések ugyanis itt is vannak: kezdetben csupán azon vállalatok kínálnak állást, amelyekkel már üzleteltünk korábban, miután azonban minden városban csak bizonyos cégeknek vannak telephelyei, kezdő szabadúszóként még nem mindegyik városban találunk melót. Az új ajánlatok a begyűjtött XP és a teljesített fuvarok számának növekedésével kezdenek el beesni postafiókunkba, ez a különböző logisztikai cégek és a jól fizető vegyipari vállalatok e-mailjei mellett immár a városok határában fekvő bányákat is jelenti. A legjobban azonban mégsem ezek, hanem a bizonyos időközönként felbukkanó speciális ajánlatok tejelnek, melyeket elvállalva sokszor szűkös időlimittel és felettébb kényes (vagy épp túlméretes) rakományokkal lesz dolgunk: az értük járó 20-30 ezer eurós csekk azonban bőven megéri a fáradozást. A becsókolt kilométerekkel megszerzett eurókötegeket magától értetődően kamionunk fejlesztésére és fenntartására, valamint annak cseréjére költhetjük; nagy örömmel nyugtáztam ugyanakkor, hogy az 18WoS szériához hasonlóan megszerzett tőkénkből immár önálló vállalkozást is indíthatunk. Ehhez csupán egy műhelyt kell vásárolnunk, melyet utána kamionokkal és sofőrökkel kell benépesíteni – ez utóbbiak tudásszintje egyébként előmenetelünktől függ, így végre az ETS pontrendszere is értelmes funkciót kapott. Kamionunkhoz hasonlóan műhelyünket is fejleszthetjük, valamint újabbakat is vásárolhatunk, ami voltaképp a játék végső célja is: ha ugyanis az összeset megvettük, már nem igazán van mit csinálnunk.

MEGKOPOTT PRIZMA

Amennyire meg vagyok elégedve a GTS játékmenetével, annyira csalódtam annak technikai oldalában. A játékot (az SCS-től megszokott módon) a csapat Prism3D motorja hajtja, ami 2008-ban még elfogadható grafikai szintet képviselt, mára azonban jelentősen megkopott. Bár a kamionok kívül-belül még mindig csodásan festenek, valamint továbbfejlesztették a tükröződést is, a motor nem szabadult meg a legnagyobb rákfenéjétől, a statikusságtól és a monotonitástól. Mozgó pályaelemekkel csak elvétve találkozunk, az egyébként ostoba, öngyilkos hajlamú MI irányította forgalmat leszámítva pedig a pálya üres, mint egy kasztni a MÉH-telepen. A táj szinte minden változatosságot nélkülöz, miután utunkat kizárólag fenyvesek és szántások szegélyezik, a városokban pedig minduntalan a cégek rakodóállásainál szerezhetjük be a rakományt – azért Kiel, Bréma vagy a többi kikötőváros esetén szerintem nem lett volna olyan megoldhatatlan, hogy a kikötőt meglátogatva szerezzünk melót. Grafikailag a játék tehát nem igazán remekel, épp ezért állok értetlenül a gépigény előtt: a GTS ugyanis konfigurációtól függetlenül hajlamos irtózatosan beszaggatni a településeken – ami igazából azért rejtély, mivel azok mindegyike még mindig csupán két-három utcából áll. A fentiek után gondolom, nem meglepő, hogy törésmodell még mindig nincs, a fizika pedig mit sem változott az ETS-hez képest (értsd: hiányzik), az egyes kamionok menettulajdonságai így a gyorsulást leszámítva nagyjából ki is merülnek. Sokkal jobb a helyzet azonban a hangok terén: a hét márka mindegyike jellegzetes, fülnek kedves dübörgéssel büszkélkedhet, a külvilág hangjai pedig a szigetelés miatt belső és külső nézetben jelentősen eltérnek egymástól.

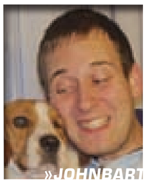
SIKERES MŰSZAKI VIZSGA

Bár a fentebb boncolgatott hibákat vétek lenne figyelmen kívül hagyni a végső értékelés meghozatalánál, mégsem tudom lehúzni a játékot pusztán annak technikai problémái okán: játékmenetbeli újításai miatt a GTS ugyanis még azok ellenére is egy rendkívül szórakoztató kamionos játék lett. A fokozatosan megnyíló karrierlehetőségek, az új kamionok, valamint saját vállalkozásunk menedzselése egyértelmű előrelépés az ETS soványka játékmenetéhez képest: épp ezért, gyermekbetegségei dacára is nyugodt szívvel ajánlom a műfaj kedvelőinek.«

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»87%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»93%

www.pcguru.hu/

»Az ETS-hez képest kidolgozottabb játékmenet, új kamionok, 2 utcából álló városok és ugrándozó frame rate. A GTS nem tökéletes, de ha szeretted az elődjét, akkor ezt a részt imádni fogod.



»JOHNBART

PRO
»Tartalmas karriermód, új kamionok, jelentős főútvonal-hálózat.

KONTRA
»Steril környezet és járművek, a törésmodell hiánya, értelmetlen szaggatás a városokban.

GÉPIGÉNY» P4 2.2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM SM2 DX9, 1 GB HDD

»80%«

»fejlesztő: GSC Game World »kiadó: GSC World Publishing »web: www.cop.stalker-game.com

Érted kiált a halott város!

Hosszú ideje várjuk már az európai premiert, és most végre hozzánk is megérkezett a Call of Pripyat. A fejlesztők tavaly rengeteg ígéretet tettek a rajongóknak, és most kiderül, vajon betartották-e őket.

írta» CHOCHO

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

ELŐZMÉNY

STALKER: CLEAR SKY

PCG: 88%

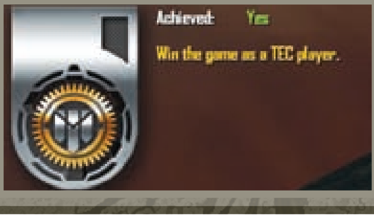
A szabadon átjárható pályák, a nem kötelező jellegű klán-kakaskodás és a mellékzöngék száma miatt ezerféleképpen kijátszható alkotás. A játék közepétől beinduló sztori pedig úgy repít végig az új helyszíneken, mint egy rakéta. Beszerzése erősen javasolt...

A Stalker sorozat mindig zűrös volt. Az első rész aggasztóan hosszú ideig készült, hogy aztán remek hangulata mellett rengeteg bugjával hívja fel magára a játékosok figyelmét, míg a másfél évvel később megjelenő előzmény, a Clear Sky sokaknak csalódást okozott. Ennek ellenére három hónap alatt több mint kétmillió darab fogyott belőle, ami egy PC-exkluzív címtől nem semmi teljesítmény, így a fejlesztésért felelős GSC bejelentette a Call of Pripyatot, melyben végre a legendás első rész, a Shadow of Chernobyl eseményeinek következményeit is megismerhetjük. Természetesen az új rész kapcsán sem maradtunk ígéretek nélkül, érkeztek a látványos képek is, a Zóna szerelmesei a korábbi csalódás ellenére is izgatottan várták a megjelenést, hogy válaszolhassanak a szellemváros hívására. A derék ukránok pedig időközben tanultak a korábbi hibákból, és ravasz módon még októberben kiadták a játék programhibáktól hemzsegő verzióját a keleti régióban, hogy az ott szinte kizárólag illegálisan letöltögető játékosok reakcióit felhasználva bétateszteljék munkájukat. Azóta eltelt majdnem fél év, s a fejlesztők nem tétlenkedtek, hiszen itt az új Stalker, mely az 1.6.0.0.2-es verziószámmal a háta mögött tényleg a legstabilabb a sorozatban. De vajon a játékélmény felülmúlja-e a legendás első részt? Cikkünkben erre keressük a választ…

A VILÁG VÉGÉN

A sztori már önmagában is érdekes felütéssel kezd, hisz aki végigvitte a Shadow of Chernobylt (és nem valamelyik rossz befejezést kapta meg), emlékezhet, hogy annak végkifejlete messze meghaladta az átlag játékbefejezéseket. Tele volt már-már filozófiai mondanivalóval, álomszerű metaforákkal, az utolsó mondatok után pedig könnyen hihettük, hogy egy teljesen lezárt, kerek történetet játszottunk végig. Most viszont kiderül, hogy erről szó sincs. A Call of Pripyat pár hónappal az első játék után veszi fel a fonalat. Strelok (az akkori főszereplő) sikeresen megbirkózott az Agyperzselőnek nevezett szerkezettel, ami eredetileg arra hivatott, hogy a Zóna magjához túl közel merészkedőket agyatlan zombikká sorvassza. Ezt követően a sztalkerek tömegével kezdtek vándorolni az erőmű irányába, és mivel félő volt, hogy az egykori frakcióháborúk ismét kiújulnak, a hadsereg a Fairway hadművelet keretében öt helikoptert küldött a területre, tele katonákkal és rendfenntartó felszereléssel. Ezeknek a vasmadaraknak viszont egy csapásra nyomuk veszett, és az a hír járta, hogy lezuhantak. A kormány egy balsorsú akciót követően, a nyilvánosság elkerülésének érdekében egy magányos ügynököt vezérelt a helyszínre – akit mi alakítunk –, hogy utánajárjon a rejtélynek. Alex Degtyarev nemcsak hogy az egyik legjobb ember a terepen, de egykor maga is sztalker volt, így könnyedén beépülhet a többiek közé, hogy kifürkéssze az igazságot a lezuhant helikopterekkel kapcsolatban. A sztori ugyan nem a legerősebb része a játéknak, de ahogy azt a korábbi részektől már megszoktuk, most is tele van rejtélyekkel és titkokkal, amelyek felfedésével haladhatunk előre a fő szálon, és még néhány ismerős arccal is találkozunk majd az utunk során. Az viszont, hogy ez az út meddig tart, és pontosan hová vezet, rajtunk múlik, olyan érzést keltve, mintha egy igényesebb szerepjátékkal játszanánk. Mikor megérkezünk a Zónába, kezdésnek esélyünk sincs, hogy a küldetésünkkel foglalkozzunk, a puszta túlélés

> **A valaha készült legjobb Stalker-epizód érkezett meg gépeinkre**



ACHIEVEMENTEK

AVAGY MÁR SZTALKERKÉNT IS LEHET GYŰJTENI A PONTOKAT

A Stalkert is elérte a konzolok szele, és bár nincs belőle semmilyen átirat (nem is várható), az ott elterjedt trófearendszer itt is a játékba került. A Call of Pripyat achievementjei egytől egyig nehezek, teljesítésükhöz lehet, hogy nem lesz elég egy végigjátszás, ám cserébe remek jutalmakat kaphatunk, például olcsón vehetünk nagyon drága felszereléseket. Azért a Vadász medál (hogy minél több mutáns fejét tudjuk szuronyunkra tűzni) már tényleg azoknak való, akiknek kötélből vannak az idegeik.

»RÖNTGEN-SUGÁRZÁS«

A Call of Pripyatot a már 2001-ben fejleszteni kezdett saját készítésű grafikus motor, az X-Ray 1.6-os változata hajtja. A 2007-ben kiadott Shadow of Chernobyl gyakorlatilag alig módosított valamit a 2004-es engine-en, ám azóta sok idő telt el, így ideje volt kissé felturbózni az ukránok saját atomerőművét. Az új változat ismeri a DirectX 10-et és 11-et is, melyek alatt elsősorban a shaderek és az időjárási effektek erősödnek fel. A napfény valós időben számolt sugarai nagyon látványos eredményt szülnek, ám sajnos cserébe megeszik a barátságos fps-mennyiséget. Ajánlott hát őket lekapcsolni, és az anizotróp szűrésből sem jó ötlet magas értéket beállítani. Az árnyékok részletessége látszólag nem változtat a teljesítményen, a látótávolság pedig ködöt használ, így csak memória kérdése az egész.

»A MÚLT RADIOAKTÍV SZÉLLÖKÉSEI

AVAGY ITT SEM MINDEN FENÉKIG TEJFEL...

Annak ellenére, hogy a Stalker: Call of Pripyat nagyon sok dologban javult elődeihez képest, az igazság az, hogy vannak pontok, amikre még mindig ráférne a frissítés. Az egyik ilyen elem az NPC-kkel való kommunikáció. Bár mindegyikükkel beszélhetünk, és nem is olyan unalmas, amit mondanak, az, hogy csupán egy dialógusablakban történik mindez, kissé kiábrándító. Szívesen hallgattam volna az életük történetét a játékban megszokott pazar orosz szinkron kíséretében. Sebaj, talán majd a folytatásban.«

»Néha még a legkeményebb sztalkerek is megpihennek...

a cél. Az előző részek kissé könnyedén vették a sztalkerek életét, hisz ha jó cuccra vágytunk, csak bolyongtunk kicsit, és már hozzánk is vágták azokat. A Call of Pripyat ezen változtat, méghozzá oly módon, hogy egy vasunk sincs, és itt minden pénzbe kerül, még az is, hogy az egyik területről átutazzunk a másikba. Az értékes Rubeleket pedig nem osztogatják túl bőkezűen, kizárólag mellékküldetésekből és kereskedésből szerezhetünk pénzt, utóbbi alatt pedig főleg a leleteket kell érteni. Az előző játékokban ezeknek sem volt akkora szerepük: vagy gyűjtögettük őket, vagy nem, de így is, úgy is könnyű dolgunk volt a Zónában. Most rá vagyunk kényszerítve, hogy detektorunkkal rójuk az úttalan utakat, és ne higgyétek, hogy minden sarkon relikviába botlunk majd. Kevés van belőlük, és nehéz rájuk találni, de a megpróbáltatásokért cserébe igen jó áron kereskedhetünk velük, így egy-egy leletvadászatra áldozott nap után szinte garantált a több százezer rubel.

JÓ VADÁSZATOT, SZTALKER!

Ha nagy nehezen megszedtük magunkat, nekiindulhatunk a Zónának, ami komoly fejlődésen ment keresztül. A játéktér ezúttal három nagy területre oszlik, s az egyes részek között csak egy másik sztalker segítségével utazhatunk. Ezért a szolgáltatásért pedig komoly összegeket (1000-től 5000-ig terjed a skála egy-egy útért) kell kicsengetnünk. Az elkülönülő részek mindegyike óriási, és rengeteg titkot, opcionális tartalmat rejt a kíváncsi sztalkerek számára, sőt, minden eddiginél jobban érezzük, hogy ez bizony egy valóban is létező hely lehet. Régebben sokan panaszkodtak a mutánsok gyenge felhozatalára, és arra, hogy jórészt teljesen véletlenszerűen pakolta ki a játék a különféle csúfságokat. Az új Stalkerben a lényeknek természetükhö z való élettér dukál, így a mocsarak hemzsegnek a vérszívóktól, az utak és a füves részek kutyákkal és torz disznókkal vannak tele, míg a föld alatti komplexumok és a kihalt épületek megannyi egzotikus teremtménynek adnak nem épp hívogató otthont. Ráadásul a szörnyek nemcsak izgalmasak, de tényleg félelmetesek is. Sokkal erősebbek, mint azt megszokhattuk, a vérszívókkal vívott csaták például garantáltan felpumpálják az adrenalinszintünket (és akkor az új, eddig nem látott ellenségekről még nem is beszéltünk).

» A Call of Pripyatban bármikor megtörténhet, hogy a Zóna kiolvad, úgyhogy ha megkaptuk az erről szóló értesítést, fussunk a legközelebbi fedett helyre! «

Az anomáliák, melyek köré a leletek csoportosulnak, ritkultak, mi több, most már mozognak is, nehezítve kicsit a terep tökéletes kiismerését. Eddig sokszor hallottuk, hogy a Zóna milyen veszélyes, és mennyire kiszámíthatatlan, de csak most, a Call of Pripyatban szembesülhetünk vele igazán. Mivel viszont nem mi vagyunk az egyedüli sztalkerek, nyilvánvaló, hogy sokszor futunk majd össze a többiekkel. Mióta Strelok átvágott a Zónán, a sztalkerek nem mászkálnak annyit egyedül, hanem inkább kis csoportokba verődnek, és mivel a terület minden eddiginél több veszélyt rejt, kevésbé ellenségesek egymással. Az egykor állandó rosszfiúként feltüntetett banditák most kényszeres békességben férnek meg a többi sztalkerrel, a hadsereg pedig alig-alig képviselteti magát. Ebből következik, hogy kevesebbet fogunk harcolni emberi ellenfelekkel, véletlenszerűen legalábbis, így a régebbi játékok kellemetlen, néha túlzásba vitt randomitása

»Nem, már ez a vonat sem megy innen sehova...

»Hiába a harmadik rész, a sztalkerdivatot azért még mindig szokni kell

»Jó eséllyel ez a mutáns fickó sem a legújabb pletykákat akarja megsúgni...

érezhetően csökkent. A gonosztevők szerepét a Monolit frakció agymosott tagjai vették át, na meg persze a zombik, akiket az irányítók vezetnek, kissé esetlen módon. Viszont ha odáig fajul a helyzet, hogy nincs más megoldás, csak a harc, a Stalker mesterséges intelligenciája megvillantja oroszlánkörmeit. Az AI minden eddiginél impresszívebb, az ellenfelek ugyanis nemcsak hogy kiválóan használják ki a terep adottságait, de csapdába csalnak, bekerítenek minket, védik, segítik egymást, egyszóval olyannyira együttműködnek, hogy kifejezetten élvezet ellenük a küzdelem. A kihívás már alap nehézségi szinten is megfelelő, de ha valaki mondjuk az ArmA II-n edzett, nyugodtan tegye fel Veteránra a játékot, és rettegjen. Egy lövés is halálos lehet, ha jó helyre megy, és a többi is súlyos vérzést okoz, amit mindig el kell kötözni, különben észre se vesszük, és máris meghaltunk.

ÉN ÉS AZ AK-M

Eleinte nem érezni, hogy a játékmenet drasztikus fejlődésen ment volna keresztül, pedig a helyzet az, hogy sokkal jobban működik a formula, mint eddig bármikor. Először is a fegyverek végre fejleszthetők lettek, és ha megkeressük a technikus elveszett szerszámait, nagyon komoly flintákká alakíttathatjuk át repertoárunk darabjait. Ezenfelül akkor sem kell elkeseredni, ha a méregdrága játékszer leamortizálódik, mert bármikor megjavíttathatjuk, és ez szerencsére az értékes páncélokra is igaz. A lőszerrel most is illik takarékoskodni, mert ritka és drága, de ez legalább ránevel minket az állandó fejlövésekre. A fegyverek számára nem lehet panasz, a viselkedésük pedig sok szimulátort is kenterbe verhet. A ballisztika és a fizika olyan jó, hogy valódi álom lőni velük, arról nem is beszélve, hogy a hangjuk minden egyes fejlesztést követően érezhetően változik.

De nem csak a hangok kiválóak, minden tűzszerszám érzete más, van „súlyuk”, a félrehordás is reális, annyi negatívum hozható fel ellenük, hogy nagyon könnyen elromlanak. Ezzel már a régi Stalkerekben is folyton gond volt, reméljük hát, hogy egy nemsokára érkező patchben a fejlesztők változtatnak a dolgon. Szerencsénkre az ukrán srácok nemcsak a technikára, de a tartalomra is odafigyeltek, így a küldetések is jó irányba változtak. Az első részekben megszokott „menj ide, majd oda” recept alapján kotyvasztott, kiszámítható missziókat akár el is felejthetjük. A változatosság pedig nemcsak ott érhető tetten, hogy kevesebbszer tudjuk előre, mi fog történni, hanem azon elemében is, hogy a játék már nem fogja úgy a kezünket, mint korábban. Megkapjuk a minimális információkat, aztán mehetünk kérdezősködni, szerencsét próbálni, azaz tényleg sztalkernek érezhetjük magunkat. Legalábbis egy

»A ZÓNA RÉGEN ÉS MOST, AVAGY MI VÁLTOZOTT...

Az előző Stalkerek és a Call of Pripyatban bemutatott világ között a különbség ég és föld. Először is itt nincsenek olyan komoly frakcióháborúk, mint a Clear Skyban, elfogadhatóvá téve ezzel a szociális közegben betöltött magányos helyünket. Másrészt a Zóna keretei sem olyan zártak, a három nagyobb területen szabadon bóklászhatunk. Mivel az erőműhöz ezúttal nem vezet út, be kell érnünk Pripjaty kihalt városával, ám most minden korábbinál több épületet járhatunk végig, melyek ijesztően valósághűek, és elhagyatottságuk garantálja a borzongást. A mutánsokat irányító A-Life metódus itt jórészt kimerül a hordákban egymásra vadászó szörnyek terelgetésében, viszont mivel a kiolvadás bármikor beüthet, előfordul, hogy kénytelenek vagyunk átvágni a lények uralta területeken, mert szorít az idő. Az anomáliák sem mindig állják utunkat, így érthetőbb, hogy az embereknek miért is olyan értékesek azok a bizonyos leletek, valamint a sereg sincs már ellenünk.

VÁLTOZÁS A ZSÁKBAN…

A régi Stalker egyik nagy hátránya volt a gyors akciókkor elsőre nehezen áttekinthető inventory ablak. Ez most szerencsére sokat változott, például egy holttest átkutatásakor kitárazhatjuk a fegyverét, így nem kell egyből áttenni magunkhoz, de az életerőt jelző csík is sokkal szembetűnőbb. A gyorsbillentyűkre pakolt felszerelés (étel, vodka, kötszer, ilyesmi) is látványos helyet kapott, hogy egy pillanat alatt változtathassunk rajta, és az övünk leletekért felelős része is közvetlenül a képernyő közepére került. A javíttatás is pofonegyszerű, a technikus tájékoztat, hogy melyik fejlesztés mire jó, és mely fegyverekhez érhető el új funkció. Ráadásul ha lőszert veszünk, az egérrel rámutatva kiemeli, hogy az milyen flintákba tehető. Iskolapéldája lehetne ez az átlátható és gyors inventory ablakoknak.

ideig, hiszen idővel a „játékmechanizmus" változik. Ugyanis Pripjatyba érve a katonák ahelyett, hogy szitává lőnének, jó barátként fogadnak, és ingyen adnak felszerelést, javítást – s ez némileg változtat a játékélményen is. Érdekesség egyébként, hogy maguk a leletek most nem bírnak olyan fontos funkciókkal, mint régen, azaz a játék minden nehézség nélkül végigjátszható az övünkre csatolt relikviák nélkül is (talán csak Veteránon van igazán értelmük).

A ZÓNA FOGLYAI

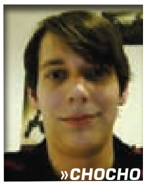
A fent leírtakhoz hozzátartozik még, hogy a Call of Pripyat nemcsak a legkiforrottabb Stalker, de a leghangulatosabb és legkomorabb is. Ajánlott egyedül, egy sötét szobában játszani, és garantált, hogy az atmoszféra magával ragad, még akkor is, ha általában immúnis vagy a horrorelemekkel operáló játékokra. Bár a Stalker messze van a horror zsánerétől, és nem is különösebben véres vagy ijesztő, de a világ, amit teremt, nagyon lehúzza az embert – persze pozitív értelemben. Legnagyobb ellenségünk tehát nem is az, aki harap, lő vagy agyat mos, hanem a magány, amit talán sosem ültettek még olyan jól képernyőre, mint a Call of Pripyatban. Persze azért az új Stalkerben sem minden fenékig tejfel. Először is maga Pripjaty csalódás, mert sem az óriáskerék nem érhető el, sem az erőmű. Bizony, ez az első olyan Stalker, ami kifejezetten Csernobil nélkül szerepel. A sztori a játék vége felé beindul, de eléggé kiábrándító módon ér véget, és igaz ugyan, hogy tetteink kihatással vannak a záró képsorokra, szintén csalódás, hogy ezúttal nincsenek szépen renderelt videók, csupán állóképek és narrátor, na meg pár szégyenteljes minőségű in-game jelenet. A találás profi, az X-Ray motor 1.6-os változatának hála a grafika a megfelelő hardveren a karaktermodelleket leszámítva gyönyörű, és nagyban hozzájárul a tökéletes atmoszféra megteremtéséhez, ám sajnos a teljes pompához erőmű kell, így nálam csak a DX9 mód volt járható út a DX10 és 11 helyett. Abban viszont mindent maximumra húzva sem volt gond az erőműnek messziről sem titulálható HD3870-esemmel. A hangok és a zene egyenesen tökély, olyan szinten borzongatóak, hogy még most is futkos a hideg a hátamon. Éjjel minden zizeg a szélben, és a távolból hallani a mutánsok vonyítását, miközben az eső halkan morajlik, és az anomáliák sugárzóan sercegnek. A szinkron a játék elején választható oroszul is, hogy teljesen autentikus élményben részesülhessünk. Még nagyon szívesen dicsérném a GSC audiovizuális téren nyújtott teljesítményét, de lassan elfogy a hely, és ideje lenne egy végső verdiktnek. Az igazság az, hogy a Stalker: Call of Pripyat nem hibátlan, de egy igen ígéretes játék, amit a sorozat rajongóinak kötelező a polcon tudni. Az ára eleve alacsony (5-6000 Ft körül mozog a cikk írásának pillanatában), így hívogató, és a játékórák száma is végtelen, hála a hatalmas mennyiségű opcionális tartalomnak és ama ténynek, hogy a főszál végigjátszása után is maradhatunk a Zónában. A GSC Game World állítása szerint ez volt az utolsó Stalker a jelenlegi generációban, és lesz valódi Stalker 2 is (erre a befejezés a garancia), ám hogy mikor, az még a jövő zenéje. Én mindenesetre tűkön ülve várom, de most rohanok, mert mindjárt itt a kiolvadás.«

»Nincs is jobb, mint egy kis esti anomália....

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1633

»Bár nem hittem, hogy sikerül, de a Shadow of Chernobyl játékmenetét egyértelműen sikerült felülmúlni. Kár, hogy a történet nem ér fel a nagy elődhöz.



»CHOCHO

PRO »Fantasztikus atmoszféra és lenyűgöző játékélmény...

KONTRA »Nincs sem erőmű, sem óriáskerék, még Lenin se.

GÉPIGÉNY» P4 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB DirectX 8.0 VGA, 6 GB HDD

»90%«

»fejlesztő: Creative Assembly »kiadó: SEGA »web: www.totalwar.com/napoleon

Kicsi a korzikai, de világuralomra tör

Feltörekvő hadvezérként és politikai vezetőként indult, kirobbanó hadi sikerei révén villámgyorsan a csúcsra tört, majd Franciaország császára lett. Óriási ambíciók és kiváló taktikai képességek jellemezték, egész Európa rettegett tőle. Ki másról lenne szó, mint Napóleon Bonaparte-ról: a Total War sorozat legújabb hőséről...

írta» BADSECTOR

Nagy Sándor és Julius Caesar után újabb világhírű hadvezért üdvözölhetünk a Creative Assembly híres stratégiai játéksorozatának legfrissebb részében, Napóleon Bonaparte ezúttal címadó is egyben, és illusztris elődeihez hasonlóan ő is tökéletes választás volt egy újabb világhódítós stratégiai játékhoz. A legendás Bonaparte olyan vérzivataros korszakban élt, mikor különböző európai nemzetek vívták egymással szinte végeláthatatlan háborúikat. Napóleon ezen nemzetek egyikének – konkrétan a franciáknak – a gyermeke volt, olyan férfi, aki karizmatikus jellemének, továbbá briliáns hadvezéri képességeinek köszönhetően egyre feljebb tornászta magát a ranglétrán, hogy aztán „karrierje” csúcsán legyőzze ellenségeit, és országok egész sorát hódítsa meg. Az alacsony termetű korzikai férfi katonai géniusza páratlan volt a maga korában, így már csak az a kérdés, hogy a Creative Assembly vajon hozzá méltó játékot készített-e.

VIVE LA LIBERTÉ?

A Total War sorozat fejlesztőcsapata tisztában volt vele, hogy Napóleon híres hódításait nem lehetett csak úgy, „hagyományos” módon játékba ültetni, így a hadjárat módban a történelmi hűség megtartása érdekében ezúttal sokkal lineárisabb, megtörtént esetekhez hűen kötődő hadmozdulatokban vehetünk részt. Ha az oktató részt nem számítjuk, akkor összesen három hadjárat keretében hódíthatjuk meg a világot Bonapartéval. A történelmi hitelességnek köszönhetően pontosan azokban az ütközetekben kell helytállnunk, amelyekben a maga idejében Napóleon is részt vett. Bele fogunk például csöppenni az egymással rivalizáló olasz városállamok küzdelmeibe, miközben Itálián át Bécs felé vezetjük seregeinket, de Egyiptom tikkasztó hőségében is izzadunk majd katonáinkkal, miközben éppen szívjuk a felszálló sivatagi port. Még a játék legkisebb ütközetei is valós történelmi eseményeken alapulnak, generálisaink pedig valóban élt személyiségek lesznek. Ebből is kitűnik, hogy a Creative Assembly ezúttal apait-anyait beleadott, hogy a hadjáratok kidolgozásánál a történelmi hűség a lehető legtökéletesebb legyen. Ennek sajátos (avagy sajnálatos) hátulütője, hogy a hadi események

»Katonáink a térdig érő hó... akarom mondani a térdig érő fűben gázolnak.

»A KÉM ÉS A GENTLEMAN

AVAGY KIK AZ ÚJ FICKÓK AZ OLDALUNKON

Két új olyan egységtípus is szerepel a játékban, a kém és a gentleman, és őket a főtérképen kapjuk meg. A kémét értelemszerűen különféle szabotázsakciókra küldhetjük, illetve ő az, aki kényes információkat tud szerezni az ellenségeinkről. A gentleman nevéhez híven igazi sima modorú karakter, aki városokban képes győzködni a lakosokat, ez által megnyerve számunkra a helyi populáció támogatását.«

»Ejj, ha végre magyar huszárokkal is lehetne hódítani...

»A srácok már idegesek a sorbanállástól, hát csoda, hogy pisztolyért nyúlnak?

minden végigjátszást, illetve minden visszatöltést követően ismétlődni fognak. Magyarán a fontosabb ütközetek kihagyhatatlan állomásai az egyes hadjáratoknak, és esélyünk sincs eltérni tőlük. A másik megkötés, hogy a három fő hadjárat teljesen különálló történelmi háttére miatt a korábbi sikereink és kudarcaink nem befolyásolják, hogy honnan indulunk az adott kampányokban. Akik jobban szerették a korábbi részek teljesen szabad játékmenetét, talán zavarónak találják majd az ilyen szintű röghöz kötöttséget, ám ennek ellenére sietnénk megjegyezni, hogy szó nincs arról, hogy a három hadjárat monoton lenne, csupán úgy tűnhet, mintha Napóleon seregeivel az ősöreg Shogun: Total Warba csöppentünk volna bele.

Ha esetleg valaki nem szimpatizál Napóleonnal, és helyette inkább a korzikai ellenfeleket favorizálja, annak sem okoz csalódást a program, hiszen a fejlesztők számukra is összedobtak egy külön hadjáratot, amit a „Coalition's Grand Campaign" menüpontból indíthatunk el. Itt a négy, Napóleonnal szembenálló nagyhatalom (angolok, osztrákok, oroszok, poroszok) közül választhatunk, és legfőbb célunk, hogy megállítsuk parancsoljunk az agresszív hódítónak. Ebben a hadjáratban szerencsére a játékmenet korántsem olyan lineáris, mint Napóleon esetében, lévén többféle váratlan esemény befolyásolhatja a tevékenyésgünket, azonban azt is meg kell jegyezni, hogy a megszokott Total War játékmenethez képest még itt is jócskán meg van kötve a kezünk. Sebaj, majd megcsillogtatják tudásukat a modderek, hogy valamelyik mellőzött nemzettel sokkal többet foglalkozhassunk, mint amennyire a hadjárat lehetőséget ad – hajrá osztrák-magyar monarchia! Visszatérve az ellenlábasok kampányára, ennél a hadjáratnál némileg csorbát szenved a történelmi hitelesség, ugyanis a Koalíció tagjai kénytelenek szembeszállni egymással, annak ellenére, hogy ez a valóságban nem történt meg. Ha tehát az egyik célpontunk egy olyan város, ahol a Koalíció egyik tagja állomásozik, akkor muszáj megtámadni a „barátságos" sereget, hiába mond ez ellent a történelemkönyvekben olvasott tényeknek.

> Nem tökéletes, de még mindig kegyetlenül jó kikapcsolódás

PÉNZT, PARIPÁT, FEGYVERT

A hadjáratok során a városainkat és seregeinket a főtérképen igazgatva sokkal kevésbé gyűlik meg a bajunk az ellenséges nemzetek harci fortélyával, lévén a mesterséges intelligencia kissé passzívan és lassan reagál hadmozdulatainkra, ezúttal inkább a logisztika és a pénzügyi háttér megteremtése okozhat némi nehézséget. Nem kell azért megijedni, nem egy könyvelési program unalmát szimulálja a program, pusztán arról van szó, hogy folyamatosan szinten kell tartanunk, illetve növelnünk kell a bevételeket ahhoz, hogy egyre terebélyesedő seregünket finanszírozni tudjuk. Hadseregünket ráadásul nemcsak a rivális nemzetek miatt kell megerősítenünk, az elfoglalt városok lakossága is fellázadhat ellenünk, ha nem biztosítunk helyi milíciát a hatalmunk megszilárdítására. A már meghódított területek megtartása és a kisebb-nagyobb városok közigazgatásának fejlesztése tehát éppolyan kemény kihívás, mint helytállni a harcmezőn. A városok mellett pedig foglalkoznunk kell az új technológiák kifejlesztésével, illetve más nemzetekkel ápolnunk kell a diplomáciai kapcsolatainkat is. Itt érdemes megjegyezni, hogy aki a csatákat részesíti előnyben, az könnyen ráunhat az ilyesfajta „pepecselésre" – annál is inkább, mert a „világmenedzser" rész egyáltalán nem mérhető egy Civilization szintű játékhoz...

TERÍTETT MULTI

A hadjárat rész legjelentősebb újítása, hogy akár többjátékos módban is nekiugorhatunk. Általában a multi azért unalmas a körökre osztott stratégiákban, mert amíg az ellenfél be nem fejezte a körét, mi csak malmozhatunk. A jó öreg Sid Meier kellett ahhoz, hogy a Civilization IV-ben végre megoldja ezt a problémát, úgy, hogy a körünk végét követően is tevékenykedhettünk, és pontosan ezt a szisztémát követi a Napoleon: Total War is. Amíg a másik játékos a seregét irányítja, addig mi a közigazgatással és az építkezéssel foglalkozhatunk. Persze még így is roppant unalmas lenne kivárni, amíg játékostársunk befejezi valós idejű csatáit a harcmezőn, ezért remek ötlet a készítőktől, hogy akkor is átvehetjük

»Ami biztos, hogy nem szeretnénk a két sortűz között állni…

»TIPPEK-TRÜKKÖK«

Napóleon harcmezőn szerzett kirobbanó sikereit nem egyszerűen túlerővel, hanem taktikai géniuszával szerezte. Összeszedtünk néhány olyan taktikai tanácsot, amellyel a hadvezér nyomdokába érhettek.

BÖLCS VEZÉRÜNKET MINDENKI IMÁDJA

Érdemes a vezérrel mindig a legfontosabb egységek közelében állomásozni, mert ez növeli moráljukat. Az az osztag, amelyben a vezér található, különösen erős, így például egy lovassággal a megfelelő módon rohamozva hatalmas veszteségeket okozhatunk az ellenség soraiban.

ÜÜÜGETÉS! VÁÁÁÁÁGTA!

A lovasság rendkívül hatékony a gyalogság ellen, különösen akkor, ha kardot használnak és oldalba kapják az ellenséget. Arra viszont vigyázzunk, hogy szemből ne menjünk neki a muskétásoknak, mert egy jó erős sortűzzel komoly veszteségeket tudnak okozni.

NAPÓLEON RÉZÁGYÚJA

Jó irányzékú ágyútűzzel hatalmas veszteségeket okozhatunk, de ne feledjük, hogy mindig tökéletesen kell pozicionálni az ágyúkat, különben nem sokra megyünk vele. Az épületek között megbúvó ellenségre például nem nagyon érdemes tüzelni. Az ágyúsok mellett mindig tartsunk 1-2 erősebb gyalogos osztagot, hogy a tüzéreket megvédjük az ellenség végzetes rohamai elől.

KERESD A VEZÉRT!

Csakúgy, mint a mi esetünkben, az ellenségnél is sorsdöntő lehet a vezér halála, ezért érdemes mindig rá koncentrálni, és megölni, mert az emiatt demoralizált ellenséget akár kétszeres túlerő esetén is el lehet intézni.

a szemben álló sereg irányítását, ha az éppen nem hozzánk tartozik. Mondjuk, kicsit furcsa lehet, amikor éppen kooperatív módban játszunk, és hirtelen az ellenség oldalára kerülünk, de ettől függetlenül az alapkoncepció nagyszerű. Sajnos az már kevésbé pozitív, hogy ha a küzdelem kellős közepén megszakad a másik játékos internetkapcsolata, akkor egyszerűen vége szakad a csatának, illetve a játéknak is – ellentétben más RTS-ekkel, ahol ilyenkor a mesterséges intelligencia veszi át az irányítást.

A JÓ LOVAS KATONÁNAK, DE JÓL VAGYON DOLGA!

A verbuválás a stratégiai játékok egyik alappillére, seregeink állandó feltöltésén ügyködni mégis kissé unalmas művelet, ezért remek megoldás, hogy az új Total Warban ez automatikusan történik – amennyiben baráti városban tartózkodunk. Ha egy generálisunk a seregben található, akkor még a szabadban állomásozva is verbuválhatunk, bár ennek mértéke sok mindentől függ: például mennyire vagyunk messze a városoktól, a környéken mennyi az „emberanyag", illetve hogy supply chain található-e a városban. Ellenséges területen persze egyáltalán nem verbuválhatunk, sőt, katonáink nemcsak egyszerűen elpusztulnak a harcmezőn, hanem megbetegednek a jeges téli szélben, vagy dezertálnak, ha besokallnak a rettenetes körülményektől. Egyedül az elit egységekre nem vonatkoznak ezek a negatív hatások, de azért az ő esetükben is érdemes gondosan megtervezni, hogy hol állomásoztatjuk a seregünket. Ha pedig verbuválás, akkor már nemcsak egyszerű bakákat, hanem ezredeseket is „besorozhatunk". Mindegyik generálisunknak egyéni tulajdonságai és képességei vannak, és érdemes óvni az életüket a harcmezőn, mert seregünk harci morálját jelentősen gyengíti, ha közülük valaki fűbe harap, továbbá a vezér nélküli seregek teljesítménye is jóval gyengébb. A generális különösen saját osztagának morálját növeli: nincs annál pusztítóbb lovassági roham, mint amikor generálisunk lovasai élén rámont a kapkodó gyalogosokra, ilyenkor még a közelben lévő osztagaink is részesülnek a vezér pozitív „aurájából". Ez különösen Napóleonra igaz, de a többi parancsnok speciális képességei is erős hatással bírnak a seregre.

ÉLŐ, LÉLEGZŐ HARCMEZŐ

A Total War sorozat mindig is híres volt a csaták hihetetlen realizmusáról, és ez alól a Napoleon sem kivétel. Minden egység pontosan úgy viselkedik, mint ahogy annak idején a valóságban: az ágyús osztagok a lovakkal húzzák az ágyúkat, és megfordítják a csöveket, amikor lövetni kell az ellenséget, a lovasság gyilkos rohammal ront rá a megtorpanó gyalogos osztagokra, és egyenként kaszálják el a

»SZUN CE UTÁN SZABADON

TÍZÉVES A TOTAL WAR SOROZAT

Idén ünnepli tízéves jubileumát a Total War sorozat, amelynek első tagja, a Shogun: Total War a középkori japán birodalomba kalauzolt el minket. A játék érdekessége az volt, hogy Szun Ce: A háború művészete című híres alkotása alapelveit integrálták a stratégiai részbe. A Shogun hatalmas sikert aratott, és megteremtette az azóta abszolút sikerszériának tekinthető Total War sorozat alapjait is.«

»Kicsit csapzott ugyan a hajónk, de azért mi nem adjuk fel!

»Vajon ők csak legelésznek, vagy készülnek is valamire?

tehetetlen katonákat, a muskétások pedig gondosan csőre töltik a puskákat, mielőtt tüzelnének az ellenségre. Mindez az egységek kitűnő animációjával párosul: látszik, hogy a grafikusok történelmi filmek egész sorát tanulmányozhatták kidolgozásukhoz. A játék egyébként egyáltalán nem véres, viszont az összecsapások után mégis torokszorító látvány, ahogy a holtak a földön hevernek: a katonák rádőlve puskáikra, a huszárok a lovak alá temetve, az ágyúsok a csövek mellett feküdnek. Az ágyútűz nemcsak az épületeket lövi lángoló romokká, hanem a földfelületen is nyomot hagy. A Creative Assembly mindig is mestere volt a harcterek kidolgozásának, és a csapat itt is maximálisan igyekezett visszaadni a csaták gyilkos forgatagának legapróbb részleteit is. Hasonló jókat mondhatunk el a korabeli épületek kidolgozásáról, az épületek nem csupán egyszerű tereptárgyak, hanem a 18. század építészetének remek modelljei. Amikor osztagainkkal az épületekbe elbújunk, hogy onnan tüzeljünk az ellenségre, akkor az ablakokon keresztül láthatjuk őket, ahogy a vállukhoz tartják puskájukat. Egyedül az amatőr húzás, hogy amikor egy ilyen szituációban kívülről megtámadják őket, akkor a rohamozó katonák „hangyabolyként" hömpölyögnek az ajtók előtt. Az egységek külseje viszont sokkal változatosabb, mint a korábbi részekben: végre nem a „klónok háborúját" kell néznünk a képernyőn. Nem hiányoznak a különféle időjárási elemek sem: különböző szintű ködfelhők gomolyognak a föld felett, az egyiptomi harcmezőkön homokvihar fújja izzadó katonáink uniformisát. Még a nagytérképeket is különféle effektusok színesítik: a sivatagos tájak felett porfelhőt, más területeknél pedig ködöt láthatunk. A nagyszerű látvány persze mit sem érne, ha maguk az összecsapások… összecsapottak lennének. Mivel a Napoleon az Empire: Total War különálló („standalone") kiegészítője, és nem egy teljes értékű folytatás, ezért a játékmenet ezen a téren nem sokat változott. Sajnos ez a hibákra is igaz: még mindig elég sután tudjuk csak beállítani seregeink formációját, illetve a nézetállítás is kicsit körülményes. Nem tökéletes a mesterséges intelligencia útvonalkeresése sem, sőt, még az is előfordul, hogy dicső seregünk beragad valamilyen épületbe, vagy más tereptárgyba, és emiatt nem tud továbbhaladni.

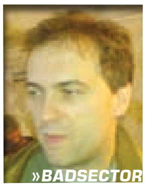
„TOTÁLIS" SIKER?

A Napoleon remek darabja az illusztris Total War sorozatnak, de azért közel sem a legjobb a szériában. A készítők talán kicsit túlzottan is ragaszkodtak a konkrét történelmi eseményekhez, így nem tudunk szabadon területeket hódítani, kötődnünk kell a híres hadvezér ténylegesen végrehajtott hadmozdulataihoz. Ennek persze megvan a pozitív oldala is: aki pontosan azt a katonai karriert szeretné befutni, mint amit Napóleon, az értékelni fogja ezt a megoldást. Remek adalék a többjátékos hadjáratmód, amit általában véve is sikerült jól kidolgozni. Különösen annak tükrében jött jól a multis lehetőség, hogy a mesterséges intelligencia sem a főtérképen, sem a harcmezőn nem remekel – túlságosan is passzív, illetve időnként kifejezetten ostoba hadmozdulatokkal próbálja „meglepni" a felkészült játékost. Minden Total War-veteránnak és újoncnak egyaránt azt javaslom tehát, hogy próbáljon a hadjárat résznél is emberi ellenfelet találni – nemcsak élvezetesebb, hanem sokkal nagyobb kihívás is így világot hódítani.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»84%

www.pcguru.hu/1787

»Ugyan nem a Total War széria legjobb darabja, de még mindig kiváló játék azok számára, akik élnek-halnak a nagy és realisztikus összecsapásokért...



»BADSECTOR

PRO »Történelmi hűség, továbbra is maximálisan realisztikus összecsapások.

KONTRA »A túlságosan lineáris játékmenet, a mesterséges intelligencia hibái.

GÉPIGÉNY» 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM SM2 DX9, 15 GB HDD

»87%«

»fejlesztő: Katauri »kiadó: 1C »web: www.kings-bounty.com/eng/

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS

Amelie csodálatos élete

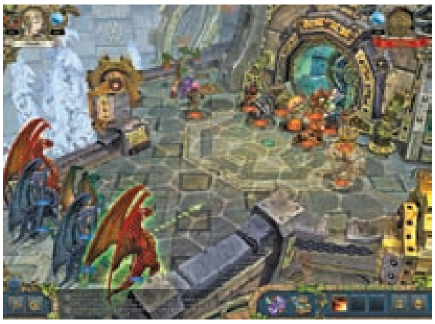
A King's Bounty sikere után már csak idő kérdése volt, hogy az orosz fejlesztők mikor készülnek el a kiegészítővel. Az Armored Princessben ezúttal Amelie-t, egy „páncélos" hercegnőt kell győzelemre segítenünk.

írta» BADSECTOR

Jöhet akárhány RTS, azért a jó öreg körökre osztott stratégiák mindig népszerűek maradnak – elég csak a Civilization, a Heroes of Might and Magic részek és a nem olyan régen megjelent King's Bounty: The Legend sikereire visszagondolni. Utóbbi orosz fejlesztők keze munkája, akik egy klasszikus stratégiai szerepjátékot élesztettek fel. A King's Bounty: The Legend 2008-ban jött, látott, és mindenkit meggyőzött: a régi játék rajongóit, a Heroes-fanatikusokat és a sok valós idejű stratégiába beleunt játékosokat egyaránt. A most megjelent Armored Princess a jól bevált receptet követi, pár apró újítással. Az ördög persze most is a részletekben lakozik...

SZÉP ÚJ VILÁG

Csakúgy, mint a Legend, az Armored Princess is két játékmetódussal büszkélkedhet, a felfedezéssel és a harccal – ez utóbbi a körökre osztott ebben a játékban. A felfedezős rész a Heroes of Might and Magic sorozattal ellentétben teljesen valós idejű, tehát nem kell azt számolgatnunk, hogy elég lépéspontunk van-e ahhoz, hogy egy kincshez odaérjünk, vagy egy szörnyeteggel találkozzunk. Környezetünk felfedezésének egyedül az a tény szab határt, hogy hősnőnk, Amelie hercegnő éppen milyen szinten jár, illetve megszereztük-e azokat a térképeket, melyek elengedhetetlenek a továbbjutásunkhoz. A készítők kreativitását dicséri, hogy nem a korábban megismert Endoria területein kell ismét kalandoznunk, hanem egy vadonatúj helyszín vár ránk: Teana szigetvilága, amely a Karib-tenger egzotikus szigeteit idézte fel számunkra. A „szép új világ" emellett új küldetéseket, szörnyeket és kihívásokat jelent. A továbbjutáshoz szükséges térképek megkaparintásához kemény csatákat kell megvívnunk, azonban kitartásunkat a játék extra jutalommal is díjazza: ha például Elon térképének két részét megtaláljuk, akkor az útmutató egy Wanderer's Scrollá, egy különleges varázstekerccsé alakul át, aminek köszönhetően például dupla xp-t kapunk a következő öt győzelem után.



»A játék helyenként a legelborultabb rajzfilmeket idézi a grafikájával

»MEDAL OF KING'S BOUNTY«

A játékban egy „achievement" rendszer is található, aminek köszönhetően medálokat kapunk, melyek több rage-hez vagy leadershiphez juttatnak minket, illetve kevésbé sebződünk általuk, és nagyobb eséllyel tudunk kritikus ütéseket bevenni. Bár nem könnyű ezeket megszerezni, de érdemes megküzdeni értük, mert harc közben tényleg rendkívül sokat számítanak.«

»ÉN KIS HÁZISÁRKÁNYOM«

A játék során Amelie-t elkíséri egy kis bébisárkány, aki folyamatosan fejlődik a játék során. A World of Warcraft „petjeivel” ellentétben Amelie sárkánya nemcsak „cuki”, hanem tényleg hasznos társunk is. Attól függően például, hogy milyen színű, úgy erősíti Amelie képességeit: a sárga sárkány például +5 pontot ad a manához, a vörös pedig +5 pontot a rage-hez. Emellett „Drago” abban is segít nekünk, hogy a föld mélyébe elásott kincsesládákat megtaláljuk, nélküle ugyanis ez lehetetlen feladat lenne. A fejlődő sárkány emellett szinteket is lép, és még a harcok során is segít minket varázslatokkal. Jópofa ötlet a házihüllő szerepeltetése, de egy kicsit jobban is kidolgozhatták volna kapcsolatát Amelie-vel, mert ugyan hasznos társ, de nem igazán kötődünk hozzá.

»Az ember szíve mindig meglágyul, ha meglátja ezeket a hatszögeket...

SZÁRNYAKAT KAPTUNK VÁGYAINKNAK

Kellemes újítás, hogy most már nem kell állandóan kutyagolnunk, ugyanis a fast travel segítségével azonnal át tudunk jutni egyik szigetről a másikra, és az utazásnál nem kell követnünk a főküldetés útvonalát sem. Még szimpatikusabb újdonság, hogy kalandjaink során Amelie lova szárnyakat kap, melyeknek köszönhetően a hegyeket is át tudja repülni, és így nemcsak gyorsabban haladunk, de olyan helyszíneket is elérünk, ahová gyalog lehetetlen lenne eljutni. A felfedezést még inkább felgyorsítja, hogy a hősünknél jóval gyengébb szörnyek „gyáván” elszaladnak, amikor meglátnak minket, így nem kell azzal húzni az időt, hogy feleslegesen megküzdjünk velük. (Istenem, ha ez az egyszerű ötlet, vagy valami ehhez hasonló annak idején eszébe jutott volna a Heroes III fejlesztőinek...)

JAVULÁSOK ÉS BUG-DÁCSOLÁSOK

A sok újítás mellett sajnos néhány ősrégi ostobaság is helyet kapott a játékban. A kilencvenes években például még poén volt, hogy a főtérképre megjegyzésként le kell írni, milyen szörnyeket találtam például egy torony mellett, hogy tudjam, melyeket vehetem be csapatomba, ha visszatérek ide, de így 2010-re ez a megoldás már egy csöppet elavult. Még bosszantóbb, hogy bizonyos célszemélyek nevét is papírra kell vetni, mert a küldetések leírásaiban nem szerepel, hogy kit kell megkeresni egy-egy feladat megoldásához vagy a jutalom átvételéhez. Tudom, szörnyen lusta vagyok, de manapság már nem sok kedvem van játék közben papírra írogatni. A legamatőrebb hiba azonban a fejvadász rész megoldása: bizonyos ellenséges hősöket jó pénzért megölhetünk, de csak akkor tudjuk meg, hogy kiről van szó, ha már megkaptuk a feladatot, viszont ha korábban találkoztunk vele, akkor esélyes, hogy már a másvilágra küldtük, így ugrik a zsíros fejpénz is. Szerencsére létezik egy olyan mod, amely külön színnel jelöli az ilyen speciális hősök nevét, így ezt érdemes telepíteni. Azért a hibák megtartása mellett sokat javítottak is a játékmeneten a derék fejlesztők: a taktikai rész például némileg kidolgozottabbá vált. A régi szörnyek „okosabbak”, új képességeik vannak, és erősebbek is, hogyha Amelie-t követik a „szolgái”– akik nagyjából azt a szerepet töltik be, mint Bill Gilbert „feleségei” az alapjátékban. A régiek mellett tömérdek új kreatúrával is találkozhatunk: gyíkok és dinoszauruszokra hasonlító lények is színesítik a repertoárt.

»Az első King's Bounty még 1990-ben jelent meg C64-re és Amigára, és az a New World Computing fejlesztette, akiknek később a Heroes of Might and Magic sorozatot is köszönhettük«

MILYEN AMELIE-T SZERETNÉL?

A játék sztorija és hadjárata erősen hasonlít az előző részre, illetve a Heroes of Might & Magic sorozat történeteire. Kalandjaink elején választhatunk, hogy Amelie-vel lovagként, mágusként vagy harcosként szeretnénk-e belevágni a történetbe. Seregünkbe eleinte a szokásos íjászok, papok és vasvillás parasztok kerülnek, de ahogy egyre magasabb szintre lépünk, úgy tudunk hatalmas kígyókat, pókokat, medvéket, kalózokat, vámpírokat és más fantasy-lényeket magunk mellé szólítani. Magát Amelie-t egy rendkívül kiterjedt képességfán keresztül fejleszthetjük, és ahogy fokozatosan fedezzük fel Tiana szigetrendszerét, úgy jutunk el különböző szörnyeken keresztül a végső összecsapásig. Ez idáig mind szép és jó, azonban sajnos az előző résszel ellentétben a készítők itt valahogy nem jól lőtték be a nehézségi szintet, amely nem fokozatosan, hanem hirtelen válik túlságosan is keménnyé. Ha nem játszottál az előző résszel, vagy esetleg nem verekedted át magad a régi Heroes-részeken, akkor nem nagyon ajánlott ebbe a játékba belekezdeni.

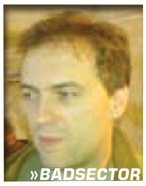
BENNE VAN A KORBAN

Az Armored Princess grafikus motorján meglátszik, hogy „nem mai csirke”. Szerencsére a rajzfilmszerű vizuális világ révén azért ez nem annyira zavaró, de az biztos, hogy nem keresgéljük majd az állunkat a megjelenítés láttán. Emellett nem egészen tökéletes a játék optimalizálása sem: időnként furcsán beszaggat a játék, pedig „nem is lenne rá oka”. Nem túl emlékezetesek a hangeffektusok sem, a zene pedig annyira unalmas és semmitmondó, hogy szinte észre sem vesszük, hogy egyáltalán ilyesmi is akad a játékban. Mindennek ellenére az Armored Princess mégiscsak remek stratégiai szerepjáték, viszonylag jól kidolgozott sztorival, izgalmas csatákkal és kiváló fejlődési rendszerrel. Aki szerette az előző részt, vagy régebbi a Heroes-részeket, az minden bizonnyal a „páncélos hercegnő” kalandjaiban sem fog csalódni.«

GRAFIKA»	»72%
HANG ÉS ZENE»	»55%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»82%

www.pcguru.hu/1499

»Tartalmas, nehezen megunható alkotás, az achievementek teljesítése és a multis körítés hosszú távon is elég játékélményt biztosít.



»BADSECTOR

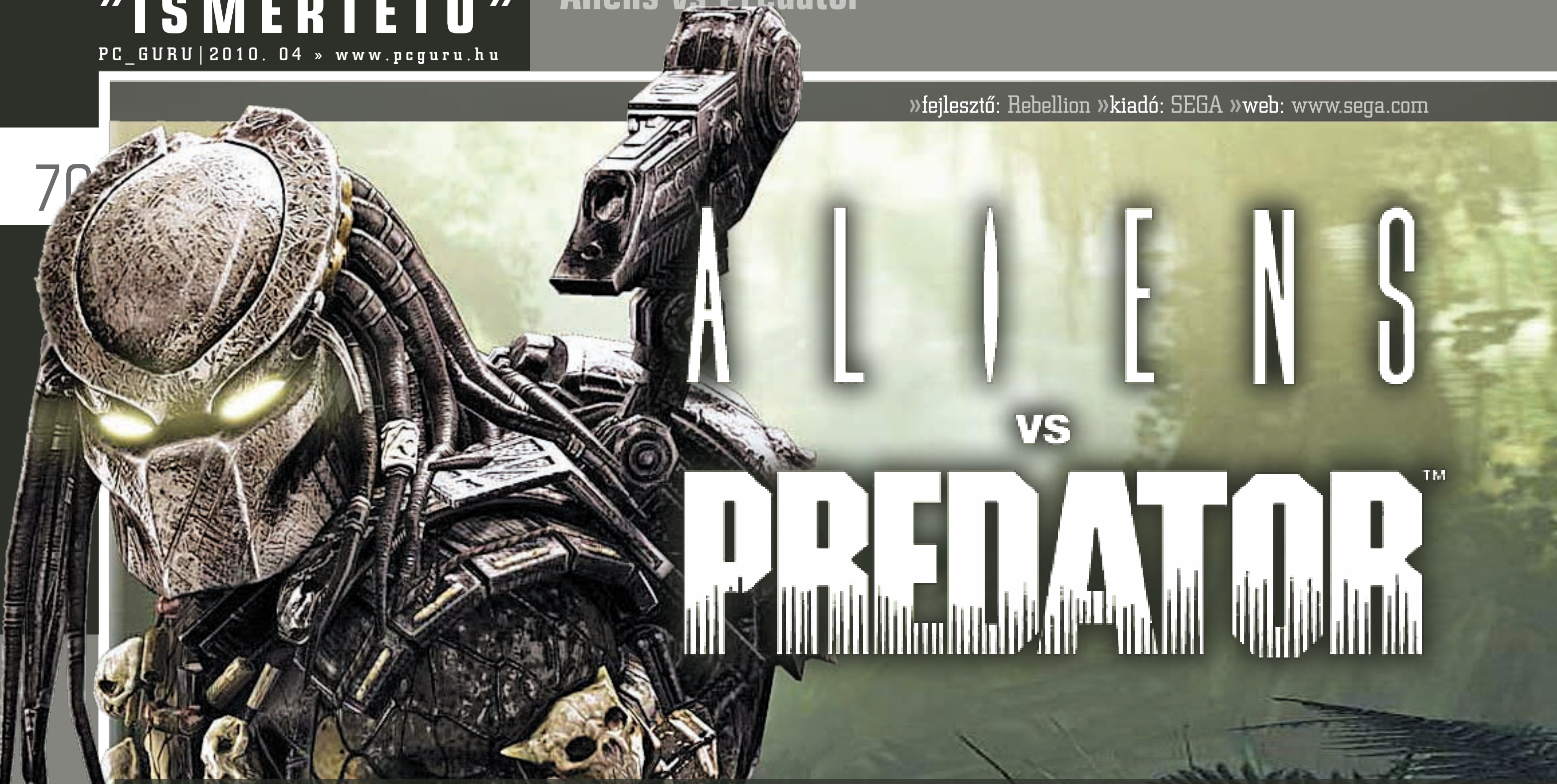
PRO »Éppolyan addiktív és varázslatos, mint az első rész.

KONTRA »Kiforratlanságok, elavult grafika és pár ostobaság rontja az összképet.

GÉPIGÉNY» P4 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM DX9, 4 GB HDD

»80%«

»fejlesztő: Rebellion »kiadó: SEGA »web: www.sega.com



Brutális menet…

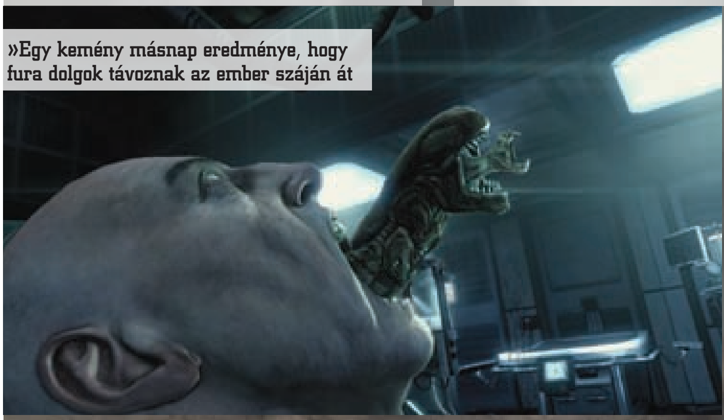
Régóta vártunk már a vadász és az idegen újabb összecsapására, de a viszontagságos idők véget értek, hiszen megérkezett az új rész, amely bebizonyítja, hogy van még olyan háború, amiben az ember csakis veszíthet.

írta» CHOCHO

Amikor a Rebellion elkészítette az első, kizárólag Atari Jaguarra megjelent Aliens vs Predator játékot, még senki sem gondolta, hogy a korábban csak könyvekben és képregényekben egymásnak eső szörnyetegek a képernyőkön is akkora sikert aratnak majd, mint az előbb említett médiumokban. Pedig így történt. A játékosok közt kitört az AvP láz, aminek a csúcsa a szintén a Rebellion által készített, 1999-ben kiadott remake volt. A gyönyörű 3D-s grafika, a félelmetes játékmenet és az ötlet, hogy ezúttal nemcsak tengerészgyalogossal, de idegennel és predatorral is nyomulhattunk, olyan magasságokba lökte a programot, amit csak a 2001 végén debütált második rész tudott felülmúlni. Az AvP 2-t már a Monolith szállította, a játék pedig, ha lehet, még magasabbra állította a lécet, amit mi sem bizonyít jobban, mint az a 93%-os értékelés, amit Chris adott a PC Guru hasábjain. Azóta viszont sok víz lefolyt a Dunán, és adott a kérdés, hogy megismételhető-e a korábbi bravúr.

A TÚLÉLÉS TÖRVÉNYEI

Az AvP nem közvetlen folytatása a sorozatnak, hanem, ha úgy tetszik, egy remake remake-je, a széria elemeinek újragondolása a mai igényeknek megfelelően. Éppen ezért semmilyen konkrét utalás nincs a korábbi részekre, ami nem is baj, főleg azért, mert a függetlenített stílus miatt egész tűrhető sztorit sikerült összekovácsolniuk a fejlesztőknek. A Bolygó neve: Halál című film eseményei után járunk cirka harminc évvel. Az eltelt idő alatt a Weyland-Yutani társaság mindent elkövetett a xenomorph-ra keresztelt idegen lények betanítása érdekében, és szépen haladtak, egészen addig, míg egy kolonizált bolygón furcsa romokra nem leltek. A cég alapítója és főfejese, Mr. Weyland minden követ megmozgatott, hogy kifürkéssze az ősi építmények titkait, a nagy igyekezet pedig végül katasztrófához vezetett. A xenomorphok kijutottak a laboratóriumokból, és szépen „felélték” a kolónia lakosságát, hogy aztán egy csapat tengerészgyalo-


»Egy kemény másnap eredménye, hogy fura dolgok távoznak az ember száján át

»ROBOTOLÁS

AVAGY AHOL HÁROM VAN, OTT JUT HELY EGY NEGYEDIKNEK IS

Az Aliens-univerzumban az androidoknak komoly szerep jut. Legtöbbjük emberekhez mérten viselkedik és dolgozik, míg mások esztelen gépként teszik a dolgukat. Az AvP-ben is sok androiddal találkozunk majd, köztük az egyik kutatóhölgyel, aki sokat segít majd minket emberi kalandjaink során. Vannak azonban barátságtalanabb gépek is. A Weyland-Yutani társaság által tartott illegális harci gépek bár nem valami okosak, szívósságukra jó példa, hogy sokszor még fej nélkül is képesek küzdeni ellenünk.«

»Maga a gonosz

Aki mellett még egy tucat alien is elbújhat

A Weyland-Yutani kolonizáló társaság igazgatója és alapítója, Karl Bishop Weyland érdekes ember. Nem elég, hogy egyes pletykák szerint már négyszáz éve ül a vállalat vezetői székében, de az idegeneken kívül semmi sem érdekli, kegyetlenségére pedig jó példa, hogy a lényeket élő emberekben kelteti ki, akiknek fogalmuk sincs róla, mi folyik körülöttük. A játék történetének vége folytatást sejtet, hála Mr. Weyland szívósságának, és ez talán arra is magyarázatot nyújt majd, hogy lehet még mindig életben.«

»Egy kis igazítás ezekkel a pengékkel, és máris mosolyogni fogsz…

gosnak kelljen rendet tenni köztük. Itt kapcsolódunk be a játékba, mint az osztag névtelen, hangtalan tagja, akit mindenki csak Rookie-nak, azaz újoncnak hív. Természetesen, ahogy korábban, úgy a mostani Aliens vs Predatorban is magunkra ölthetjük a címszereplő teremtmények szerepét, de lássuk be, elsőre mindenki a tengerészgyalogossal akar majd játszani, hisz fajunkból kifolyólag őt ismerjük a legjobban. Na persze az sem utolsó szempont, hogy a klasszikus FPS-irányítás egyedül itt érvényesül, így a játék világának megismeréséhez erősen ajánlott emberként kezdeni a kampányt. Mint az elvárható, ez esetben megszokott FPS játékmenetet kapunk, vagyis látjuk magunk előtt a fegyvert (lesz impulzusfegyver, shotgun, és persze a lángszóró sem maradhatott ki a repertoárból), miközben radarunkkal a környezetet pásztázzuk mozgás után kutatva. A régi AvP játékok humán oldala meglehetősen jól használta az ezeréves horrorkliséket. Ha pittyegett a radar, és gyorsan a hang irányába kaptuk a fejünket, nem láttunk semmit, majd visszafordulva már ott állt előttünk az élő halál. Ismerős jelenet, mindenki, aki látott már valamilyen rémfilmet, tudja, hogy miről beszélek. Az AvP 1-2 azonban olyan mesterien használta fel ezeket a közhelyeket, hogy koruk legijesztőbb horrorjátékai voltak, és még e sorok írójának is komoly gondot jelentett egy-egy pálya szünetmentes teljesítése. Épp ezért hasonlóan színvonalas agyterrort vártam a tengerészgyalogos-kampánytól, ám csalatkoznom kellett. Habár az alienek most is özönlenek a szélrózsa minden irányából, és a sötétben nem látunk tovább az orrunknál, a játékélmény korántsem ijesztő, és egy pillanatig sem érezzük magunkat veszélyben. Csak megyünk előre a teljesen lineáris pályákon, és gépiesen teljesítjük női pártfogónk, Tequila rádióparancsait.

Az idegen karmai közt

Habár a történet több mint felét a tengerészgyalogos-kampány teszi ki, egy rövidebb küldetéssorozat erejéig az idegenek bőrébe is belebújhatunk. Kicsit féltem ettől a lénytől, mondván, hogy az irányítás kényes kérdés lehet a falra és plafonra is minden további nélkül felkapaszkodó szörny esetében, mégis pozitív élményekkel lettem gazdagabb. Az idegennek nincs fegyvere, itt mi magunk vagyunk a gyilkosok, és ezt a játék tökéletesen érzékelteti. Itt most nem lesz lárvaállapotunk, mint az AvP 2-ben, hanem egyből kifejlett xenomorphként eshetünk neki áldozatainknak, hogy egy kutatólaboratóriumból megszökve szabadjára ereszthessük királynőnk kegyetlen dühét. Mivel legtöbbször egyedül rójuk majd a csatornákat, legjobb barátunk a sötétség lesz, és ennek jegyében bármilyen elérhető fényforrást kiiktathatunk a farkunkkal. Ha kellően sötét van, és áldozatunk épp elszeparálódott a többiektől, már csak annyi a dolgunk, hogy a közelébe kúszunk, kivárjuk a legmegfelelőbb pillanatot… hogy aztán kegyetlenül lecsapjunk. Az idegent irányítva valódi gyilkosnak érezhetjük magunkat, és közvetlen közelről nézhetjük végig a gyanútlan emberek kínhalálát, amit vagy farkunk testükön történő keresztüldöfésével, vagy második, belső állkapcsunk agyukba mélyesztésével érhetünk el a leglátványosabban. Habár ölni is elég kielégítő, a legnagyobb poént mégis a szaporodás jelenti. Ha fegyvertelen emberrel futunk össze, ne öljük meg, hanem szorítsuk sarokba, és tegyünk a fejére egy arctámadó lárvát. Ezt királynőnk is díjazni fogja. Az idegen kampánya persze sztoriban elég gyenge, és fájóan rövid is, mégis kellemes kikapcsolódást nyújt, pláne egy zúzósabb tengerészgyalogos-menet után. Még jó, hogy a pályák között a játék felajánlja a szerepcsere lehetőségét.

Vérmaszatos élmény a régi részek jegyében, kevés újdonsággal

Sportvadászat

Az utolsó kampány a ragadozóé, akiről annyit kell tudni, hogy a legerősebb és legprofibb vadász az univerzumban. Fizikai ereje messze meghaladja az idegenét, technológiai fejlettsége pedig évezredes előnyben van az emberi kütyükhöz képest. A predatorral való játék a legkönnyebb, és bár igényel némi taktikát és gondolkodást, ha jó irányból közelítünk hozzá, gyakorlatilag legyőzhetetlennek érezhetjük magunkat. A sztori itt annyi, hogy meg kell találnunk és el kell pusztítanunk a balul elsült vadászat miatt elhunyt fiatal társaink holttestét, mielőtt az emberek ráteszik a mancsukat a számukra túlságosan előrehaladott technológiára. Ehhez a filmekből ismert összes eszközt segítségül hívhatjuk, vagyis láthatatlanná válhatunk, hőlátásunknak köszönhe-

»Magyar ragadozók«

Az elég rossz visszhangú Aliens versus Predator mozik után a 20th Century Fox úgy döntött, ismét szétválasztja a nagy ellenfeleket, és a következő filmet kizárólag a predatoroknak szenteli. Az írói székbe ültetett Robert Rodriguez pedig kiadta az ukázt, hogy a külföldre szakadt hazánkfia, Antal Nimród rendezze meg a Predatros című alkotást. A film története szerint pár katona küzd majd a túlélésért a ragadozók szülőbolygóján. Az embereket azért rabolták el a predatorok, hogy vadászosat játszhassanak velük. A főszereplők között megtaláljuk Adrien Brodyt és Laurence Fishburne-t is, de állítólag az első Predator-mozi főhőse, Dutch, vagyis Arnold Schwarzenegger is kap egy kis cameo szerepet. A film július 7-én várható, és állítólag a lehető legkevesebb CGI felhasználásával forgatták.

»Van egy olyan érzésünk, hogy vele nem túl okos dolog „kikezdeni”...

»A rend kedvéért tettük ide ezt a képet: ez az, ami nincs a játékban

ACHIEVEMENTEK

Az Aliens versus Predator Steamen is megvásárolható, és a fejlesztők nem átallottak ötvenféle achievementet belezsúfolni a játékukba. Álljon itt pár izgibb darab ízelítőnek, a teljesség igénye nélkül.

FORTUNE AND GLORY

Ez az achievement a predatornak szól, és lényege, hogy összegyűjtsük a kampány összes elrejtett trófeaövét, szám szerint negyvenötöt. Nem könnyű feladat, mert minden zugba be kell nézni, és ez egy mozgalmasabb pályán még láthatatlanul se mindig megy.

HARSH LANGUAGE

Ismét egy gyűjtögetős trófea, ezúttal a tengerészgyalogosok küldetéseiből. A pályákon szétszórt audionaplókat kell összeszedni, valahogy úgy, ahogy a Bioshockban és a Doom 3-ban láttuk. Hatvanhét van belőlük összesen, némelyek eléggé szemét helyeken.

I LOVE THE CORPS!

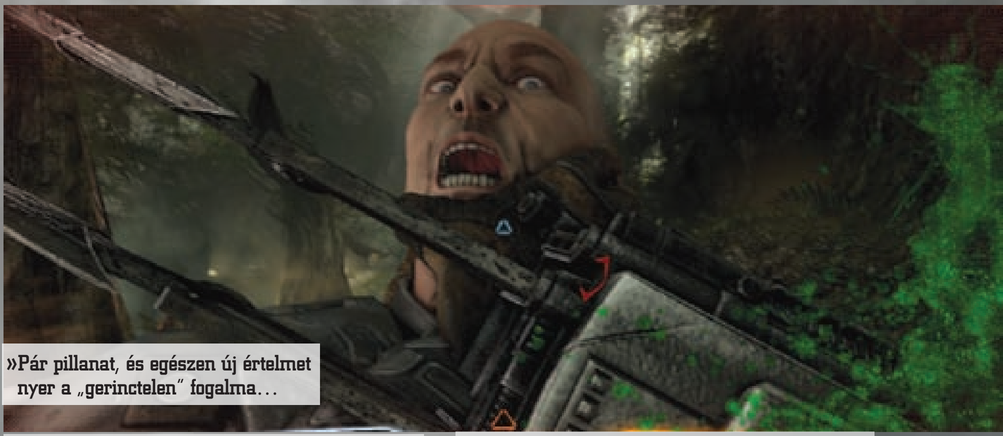
Nightmare nehézségi szinten kell teljesíteni a tengerészgyalogosok küldetéseit ahhoz, hogy ezt az achievementet is megszerezhessük. Az egyik legnehezebben megszerezhető trófea az emberi oldalon, így ennek megszerzéséhez már fel kell kötni a gatyánkat.

NOT BAD FOR A HUMAN

Ahhoz, hogy ezt a trófeát is magunkénak tudhassuk, teljesítenünk kell az idegenek és a predatorok összes achievementjét. Igen, ez több végigjátszást jelent, majdnem az összes nehézségi fokozaton, és ki tudja még, mi mást. Csakis mazochistáknak!

WELCOME TO THE PARTY

Egyike a kevés többjátékos módra specializált achievementnek. Lényege, hogy 6000 XP-t szerezzünk a meccsek alatt, ami elég nehéz, a kiegyensúlyozatlan multiplayernek köszönhetően. Hát igen, már most elkelne egy combosabb javítás...



»Pár pillanat, és egészen új értelmet nyer a „gerinctelen” fogalma...

tően keresztülnézhetünk a falakon, és a vállunkra szerelt plazmalövegünkkel apró cafatokra robbanthatjuk ellenségeinket. Szerencsére a fejlesztők nem ma kezdték az ipart, így az ügyes pályatervezésnek köszönhetően azért maradt kihívás a predator történetében, főleg ha nem idegenekkel, hanem emberekkel kell megmérkőznünk. Előbbiek ugyanis eléggé rossz esélyekkel indulnak, ám a tengerészgyalogosok automata fegyverei képesek észlelni minket, és ha egyszer kiszúrtak, addig nem nyugszanak, míg ki nem csinálnak bennünket, álcázás és fejlettség ide vagy oda.

ERŐSZAKOS HALÁL

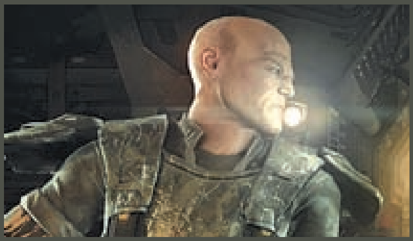
Habár a három faj teljesen eltérő játékstílust követel, a játékmenet keretei nagyjából azonosak. Ilyen a brutalitás is, amiről már előzetesen is sokat beszélt a Rebellion, s melynek itt látható formájához eddig tényleg nem volt szerencsénk. Ha tengerészgyalogossal megyünk, nagyon sok megcsonkított embert látunk majd az utunk során, míg az idegennel és a ragadozóval mi magunk téphetjük darabokra ellenfeleinket. Az alien agyevése még semmi, az igazi szaftfesztivál a predator irányítása alatt következik be. Vadászunk minden további nélkül tépi ki áldozatainak gerincét, úgy, hogy az még a fejükhöz tartozik, szerencsétlenek pedig még forgatják a szemüket és köpik a vért, holott testük már rég nincs. Sőt, ez a jótét lélek szívesen gyűjt koponyákat trófeának, és a letépett fejeket kulcsoknak is használja a retinazáras ajtók kinyitásához. A vérgőzös haláljelenetek és csonkítások tényleg nagyon durvák és hangsúlyosak, így csak az erősebb idegzetűek üljenek le az AvP elé. Mindeme kegyetlenség megvalósításához persze szükség van remek grafikára is, és az AvP e téren tényleg nem okoz csalódást. A saját fejlesztésű, Asurának nevezett motor fantasztikusan kelti életre a James Cameron Alienét idéző pályákat és karaktereket. Utóbbiak főleg kiemelendők, pláne a földönkívüli lények. Mind az alien, mind a predator hihetetlenül jó modelleket kapott, és erre a ragyogó összképre a kiváló optimalizáltság és a sok tökéletes animáció teszi fel a koronát. Mi több, megfelelő hardveren az AvP még a DirectX 11-et is támogatja. A pályatervezés stílusos és hangulatos, bár meglehetősen lineáris, azaz ha látunk egy irányt, amerre nem voltunk, tuti, hogy arra kell menni. Szerencsére legalább a dizájn változatos lett, hisz a kolonisták bázisától kezdve a ragadozók templomán át a bolygó dzsungeléig bezárólag elég sok helyen megfordulunk, és ezek a pályák egytől egyig profi munkáról tesznek tanúbizonyságot. A hangokról és a zenéről még nem volt szó, pedig illik megemlékezni róluk, főleg hogy e téren a Rebellion tökéletes munkát végzett. A lények sziszegése, morgása, csattogása olyan, mint a moziban, a zene pedig a grafikához hasonlóan a Bolygó neve: Halált veszi alapjául.

FEKETE HALÁL

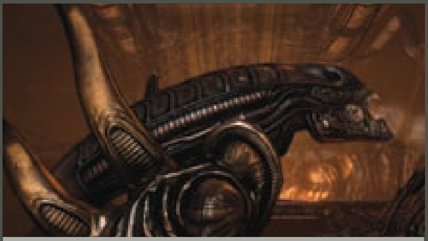
Habár eddig szinte csak dicsértem a játékot, az igazság az, hogy az AvP messze nem az a kiforrott

»A HÁRMAK ELHIVATÁSA«

Mivel az Aliens versus Predator három, egymástól igen eltérő fajt szerepeltet, érthető, hogy az, ami működik az egyiknél, már nem biztos, hogy a másiknál is fog. Nézzük meg tehát közelebbről, hogy melyik karakterrel milyen szabályokat érdemes betartanunk a sikeres harc érdekében.



A tengerészgyalogos ember, ennélfogva csak a talajon képes közlekedni, és ott is csak lassan. Ahhoz, hogy bármilyen helyzetre fel legyünk készülve, érdemes figyelni, hogy épp milyen fegyver van nálunk, hisz egyszerre csak hármat bírunk el, és üresen nincs érelme magunkkal cipelnünk még a legértékesebb flintát sem. Ha egy xenomorph a közelünkbe ér, a középső egérgombbal üssük le. Ekkor a földre esik, mi ugorjunk hátra, hogy a savas vére ne árthasson nekünk, és nyissunk tüzet. Amennyiben sokan vannak, használjuk az impulzusfegyver gránátvetőjét, és forogjunk, hátráljuk körkörös irányban. Ezzel talán megúszhatjuk, hogy nekünk rontsanak. A predator ellen is az impulzusfegyver a javaslatunk.



Az idegen teste maga a fegyver, ám emiatt sérülékenyebb a többieknél. Mindig maradjunk sötétben, azaz törjük össze az elérhető fényforrásokat. Érdemes kivárásra játszani, egyszerre több tengerészgyalogossal például tuti, hogy nem bírunk el. Amikor csak lehet, másszunk fel a falra vagy a plafonra, és ha van rá mód, közelharc helyett egyből kapjuk el áldozatunkat. Ha megsérültünk, a tetemek agyával még táplálkozhatunk, bár az alien az egyetlen olyan faj a játékban, amelyik magától is képes regenerálódni. Amit mindenképp kerüljünk el, az a lángszóró. Fél percet sem bírunk ki ellene, szóval ha olyan katonát látunk, akinél az van, igyekezzünk minél hamarabb végezni vele. Csak ne szemből.

A ragadozó maga a tökély, nincs is ehhez mit hozzáfűzni. Ahhoz viszont, hogy megfelelően tudjunk harcolni vele, nem árt az óvatosság. Érdemes sokat ugrálni, és magasból figyelni az eseményeket. A vizet kerüljük, mert rongálja az álcázó berendezésünket, és így könnyedén láthatóvá válhatunk. Mivel ki tudunk sugározni emberi hangokat bármilyen irányba, érdemes ezzel szétoszlatni a nagyobb fegyveres csapatokat, és egyenként megölni a tagokat. Az idegen ellen nem sok tipp van azon felül, hogy jó nagyot üssünk rá a jobb egérgomb erős támadásával, és mikor kába, ragadjuk meg a grabancát. A jutalmunk egy különösen látványos kivégzés lesz, ami persze embereken is működik, sőt, ott még durvább.

program, amit elvárnánk így 2010-ben. Először is a játék rövid, de nagyon, nekem sem telt többe 7-8 óránál, s eme időintervallum több mint felét a tengerészgyalogos-kampány tette ki. Mivel pedig a sztorinak csak egyféle kimenetele van, és nincs igazi opcionális tartalom, semmi nem vesz rá, hogy újrakezdjem az egészet. Másodsorban az AvP tele van olyan játékelemekkel, amiket már ezer éve ismerünk, s ezeken a Rebellion meg sem próbált túllépni. Kapunk pár bossharcot, amik előre kiszámíthatók, és követik az FPS-ek papírformáját, gyakorlatilag minden egyediséget nélkülözve. Sőt, az emberi kampányban az egyik ilyen küzdelem egy predator ellen zajlik, és ez az egyetlen eset, hogy tengerészgyalogosunkkal egy ragadozó ellen kell összemérnünk az erőnket. Bizony, az előzetes képek „itt tíz alien, ott öt predator, mi meg húszan középen" szituációi nem szerepelnek az AvP repertoárjában, és ez elkeserítő, pláne hogy technikailag ma már simán meg lehetett volna oldani egy ilyen összecsapást. Aztán ott van a nagyon gyenge és rosszul kiegyensúlyozott multi, és a furcsa, kissé konzolszagú irányítás, ami miatt főleg az emberi karaktert irányítva fogunk nyafogni. Nincs se kihajolás, se guggolás. Komolyan, nincs guggolás? Emiatt nemegyszer éreztem magam kellemetlenül, ugyanis hiába a sok, fedezéknek is alkalmas tereptárgy, ha valójában semmire sem jók. Arról már nem is beszélve, hogy drága emberünk szeret beleakadni mindenbe, legyen szó egy hordóról vagy akár egy kisebb fűszálról.

A JÁTÉK VÉGE: HALÁL

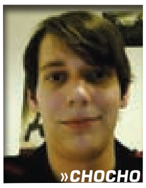
Az Aliens vs Predator nem rossz játék, sőt, bizonyos elemei (grafika, brutalitás, hangulat) messze kiemelkednek az átlagból. Ám az is biztos, hogy kevesebbet nyújt, mint amit vártunk tőle, és ez a Rebelliontól ismételten csalódásnak számít (persze mi ez a Rogue Warriorhoz képest). Mindenesetre merem ajánlani a téma rajongóinak és azoknak, akik szeretik a látványos, akciódús FPS-eket, de sajnos valódi klasszikus nem lesz belőle, és az is kérdéses, hogy az év eleji nagy konkurensek között (Bioshock 2) megállja-e a helyét. Én azért remélem, mert minden hibája ellenére szerethető programot kapunk a pénzünkért, és ki tudja, talán egyszer újra előveszem, ha megnéztem valamelyik Alien-filmet.«

»Lángolt Alien. Egy átlagos tengerészgyalogos reggelije

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1075

»Az AvP egy tisztességesen összeeszkábált játék, ami bejöhet a stílus rajongóinak, de a magam részéről egy picit többet vártam tőle. Sebaj, majd a Colonial Marines.



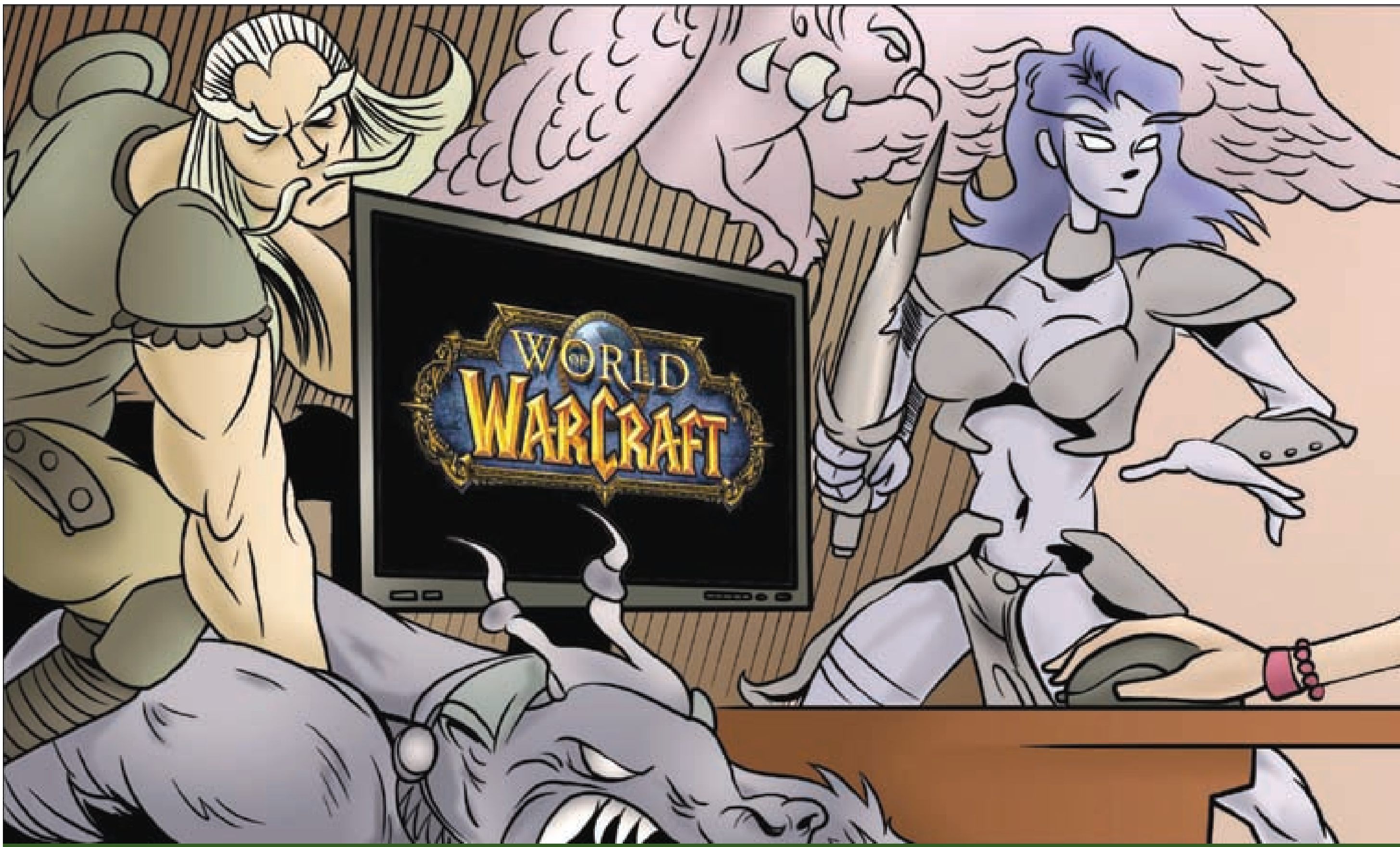
»CHOCHO

PRO »Remek hangulat és pazar grafika egy igazán véres FPS-ben.

KONTRA »Sajnos nagyon rövid, és kevés az újítás.

GÉPIGÉNY» 3,2 GHz CPU, 1 GB RAM, NVIDIA 6600/ATI X1600 128 MB VGA, 8 GB HDD

»80%«



NEM NŐKNEK VALÓ VIDÉK

Egy női bloodelf karakter áll a dalarani bankban. Karcsú alakján Tier 10 szett feszül, feje fölött az igen feminin BlondeCutie név lebeg, az alatta olvasható szóból pedig kiderül, hogy a szerver legjobb raid guildjének oszlopos tagja. Ha ennyi információ alapján ránézésre kéne eldönteni, vajon férfi vagy női játékos a karakter tulajdonosa, mit válaszolna a WoW-játékosok 99 százaléka?

írta» MIDNITE_

A kérdésre a válasz: hát persze, hogy férfi. Nők nem játszanak MMORPG-vel. Vagy ha igen, nem jutnak egy-két szintnél messzebbre. Ez az elterjedt nézet, de mi lássuk inkább minden vérbeli játékos esküdt ellenségét: a valóságot.

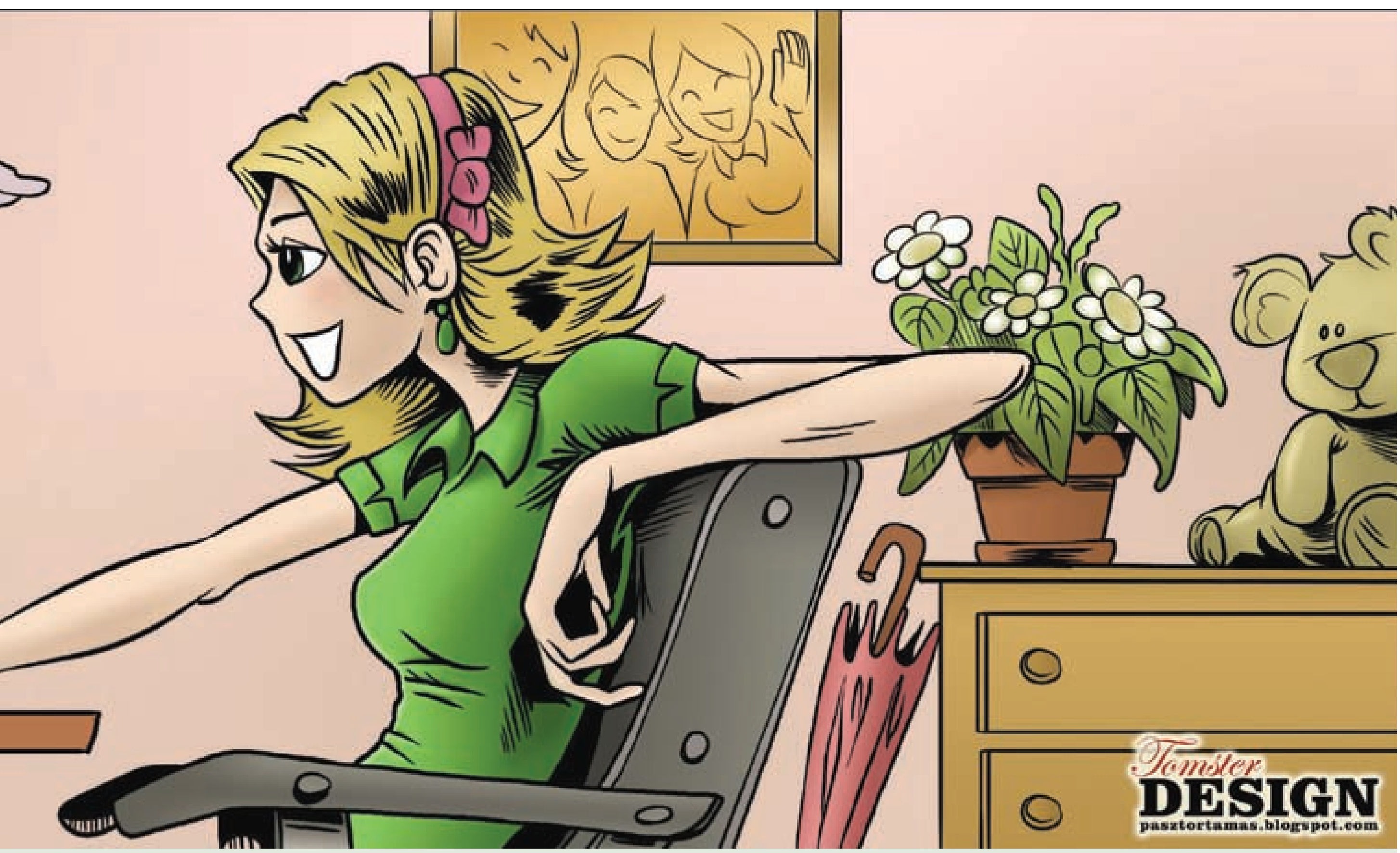
A STATISZTIKA ÉS A BIKINI

Gyakorlati tapasztalatok szerint a női World of Warcraft-játékos olyan, mint a kacsacsőrű emlős – ritka, már-már mitikus, de azért nem csak legenda. Egy 2009-es felmérés szerint a WoW-fiókkal rendelkező felhasználók tizenhat százaléka, vagyis minden ötödik előfizető nőnemű, ám ez a legtöbb szervert elnézve nagy túlzásnak tűnik. A valóság és az elmélet között hiányzó lányokat valószínűleg a Role Playing (szerepjátékos) szervereken kell keresni, ahol a fejlődés a fontossági sorrendben bőven alulmarad az olyan sokkal fontosabb teendőkkel szemben, mint a hihető gnóm-ember párkapcsolat részleteinek kidolgozása. Ez mondjuk 10%, a maradék női játékos fele pedig simán letagadja a nemét különböző, a cikkben hamarosan kitárgyalásra kerülő okokból. Nem hazudik a közmondás, miszerint a statisztika olyan, mint a bikini: épp csak a lényeget takarja el.

AMIKOR A SÁRKÁNY GUILDTAG, NEM FŐELLENSÉG

„Mennyire gyakoriak a jó női játékosok?” – ezt a kérdést az általam preferált szerver egyik guildalapítójának tettem fel, miután horrorisztikus és vicces sztorikat mesélt a csapatában négy év alatt megfordult 250 játékos összesen hat női tagjáról. *„Jó játékos alig van, függetlenül a nemektől. De az tény, hogy a lányok olyan gyorsan tudnak balhét generálni, hogy pislogni sincs időd. Mint az életben.”* Persze egy megbízható, ügyes guildtagnak tényleg mindegy a neme, az ember csak a béna, agresszív idiótákat jegyzi meg. Például azt a lányt, aki négyfős fiúkísérettel vonult be a guildbe. Folyton késett, kiosztott mindenkit, a gyakran wipe-pal (teljes csapathalállal) végződő hibáit még a logok tanúsága ellenére is tagadta. De elviselték és felszerelték őt meg a négy „utánfutót”, mert persze itt is úgy kellettek az aktív raidelők, mint egy pohár víz a tanarisi sivatagban. És, hogy mi a sztori vége? *„A leány egy reggel úgy döntött, átnyergel az EVE Online-ra. Persze vitte az udvartartást is, szóval öt tagot vesztettünk azonnal, akikre annyi időt, türelmet és aranyat pazaroltunk, hogy még most is verem a fejem a falba.”*

A másik gyakori probléma a játékosok közt szövődő szerelmi szál. A nagy számok törvénye alapján (ami alatt az egy nőre jutó férfiakat értem) előbb-utóbb akad egy srác, aki felkelti ritka értékként becsült és körülrajongott WoW hősnők figyelmét. *„Volt egy nagyon jó tankunk, aki belegabalyodott az egyik drámát kedvelő (értsd: hisztis) lányba. Persze több ország és kilométerek ezrei választották el őket, de a srác meggyőzte magát, hogy szerelmes. Online kapcsolatuk csúnya szakítással ért véget, mert a lány jobban vágyott a drámai jelenetekre, mint egy svéd-ork barátra. Hónapokba telt, mire összegereblyéztük szegény srác lelkét, és újra tudott játszani.”* Ez a történet amúgy egyidős az emberiséggel. De azért a nők nem csak az idegek borzolására jók – mint írtam,



ezeket a sztorikat egy szerver first kill tulajdonos guild alapítója mesélte. Vajon ő mint „híres” játékos mit gondol a „nem nőknek való vidék” meghódításáról? *„Rólam a guildben mindenki tudja, hogy lány vagyok, de már észre sem veszik. Évek óta játszom, eleinte persze kaptam a kötelező beszólásokat, de mostanra megszoktak. Annyira, hogy sokszor olyan beszélgetéseket is hallok a srácok között, amit egyetlen nőnek sem szabadna. Ez átok és áldás egyben...”*

A HITCAPEM NÉZD, NE A MELLEM!

Amikor közvélemény-kutatást tartottam a guildem nőtagjai közt, kiderült, legtöbben letagadják, titkolják, vagy legalábbis nem hangsúlyozzák ki semmilyen szempontból a nemüket. Hogy miért? Valószínűleg ők azok, akik belevaló hardcore játékosok, és nem szeretnék, hogy teljesítményüket leértékeljék női mivoltuk miatt. A „milyen DPS-t tol nő létére!” kijelentések ugyanolyan vérlázítóan lekicsinylőnek hatnak, mint a „hm, nem tudta ma kihealelni a raid-et, de biztos épp megjött neki vagy ilyesmi” tartalmú elnéző kifogások.

(Cikkünk szerzője Midnite_, maga is hardcore játékos, aktív WoW-tag.)

DE MIÉRT JOBB NŐKÉNT JÁTSZANI?

Erről a maga teljességében csak sejtéseim lehetnek, hiszen ebben az életben már nem lesz esélyem férfiként játszani. De az előnyök világosak. (Ahogy világosak a BlondeCutie néven futó karakter megalkotója számára is, aki valójában persze fiatal srác – ilyen nevet normális nő nem választ magának.) A férfiak ösztönei azt sugallják, hogy védelmezzék meg a gyengébbik nemet. A háború és rombolás alapvetően nem nőnek való, így már az ezen a területen való próbálkozás is becsülendő, a siker meg inkább csodával egyenlő, ritka esemény. Egy lánytól nem várnak el sokat. Pontosabban semmit. Ugyanis a férfi játékosok szemében egy nő:

1. Nem hibázhat

Hiszen eleve olyan dologgal próbálkozik, amiben bukásra van ítélve. A női játékos hibáit, botlásait és hülyeségeit – még komoly horderejű raidek alatt is – azonnali, kissé lekezelő megbocsátás vagy elnéző mentegetés követi, és ehhez még hisztisnek sem kell lennie az illetőnek. Ez két eredményre vezet: egyrészt a lányokon nincs komoly nyomás, hogy fejlesszék magukat vagy gyorsan tanuljanak, másrészt hamar rájönnek, hogy szinte bármit megtehetnek. Még egy profi is hibázik néha, de ha a gyengébbik nembe tartozol, akkor a sorozatos bénázásoknak sem lesz következményük (maximum a kevésbé stressztűrő guildtagok idegszálainak végső elpattanásakor).

2. Természetes, hogy mindent megkap

Ahogy az első randin kötelező csokit és virágot is a férfinak kell prezentálnia, úgy a játékban is érződik a szociális késztetés, hogy a fiú kedvében járjon a hölgyeknek. Amit más guildtagok csak tetemes arany ellenében kapnának meg, azt egy lány néhány flörtölési kísérletet és egy kacsintós smiley-t követően azonnal átveheti. Elcsépelt, soviniszta közhelynek hangzik? Lehet, de ettől még igaz. Ha nem így lenne, a lelkiismeretileg hátrányos helyzetű női játékosok és a magukat direkt eme előnyök miatt cicababának kiadó srácok nem tudnának visszaélni vele.

3. Úgysem lesz jobb náluk semmiben

„Egy kiscsaj mint ellenfél? Az enyémnél több DKP-val? Előbb lesz officer, mint én? Höhöhö.” Vagyis egy női játékos sosem jelent fenyegetést. A segítséget, tanácsokat is bőkezűen osztogatják neki, hiszen a fiúk nem veszíthetnek presztízst vagy csatát egy lánnyal szemben, de a szimpátiáját elnyerhetik. És végső soron ez mozgat minden embert: a számára kívánatos nembe tartozó egyedek elismerésének kivívása. A WoW-ban a férfitöbbség miatt a srácoknak kell megdolgozni ezért.

Ezeket az előnyöket persze nem muszáj kihasználni. Sőt, a legtöbb női játékos egyáltalán nem akar kiskapukon előrejutni, de nehéz kikerülni őket – nemcsak a lekezelő bánásmódot, de a túlzott segítőkészséget is. A WoW olyan, mint egy férfiklub, ahova a nők álruhában belopakodnak; csak akkor derül fény igazi természetükre, ha a ventrillon megszólalnak. Jóhiszemű betolakodók vagyunk, egy olyan anomália, amivel a fiúk nem tudnak mit kezdeni. De ott a helyünk, és maradunk is – mind a 16 százalék.

KONZOLTESZT

»fejlesztő: SEGA »kiadó: SEGA »web: www.sega.com »tesztplatform: Nintendo Wii

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

Jégre fel, gyerekek!

A SEGA, úgy tűnik, hagyományt épít az olimpiai játékok adaptálásából Mario és Sonic főszereplésével. A legfőbb kérdés persze az, hogy ezúttal képesek-e minket megajándékozni egy igazán szórakoztató játékmenettel.

írta» BATE

Mielőtt rátérnénk jelen tesztünk alanyára, mindenképpen érdemes megemlékeznünk a SEGA legutóbbi olimpiás próbálkozásáról, ami nem meglepő módon éppen másfél évvel ezelőtt látott napvilágot, a pekingi nyári játékok „tiszteletére". A kiadó már akkor is Mariót és Sonicot (plusz a többi szereplőt a két univerzumból) állította csatasorba, és a játék (Wii-s program lévén) egész elképesztő eladásokat produkált, annak ellenére is, hogy a játékosok (no meg az újságírók) nem voltak százszázalékosan megelégedve a program nyújtotta élményekkel. A Mario & Sonic at the Olympic Games legnagyobb rákfenéje az volt, hogy a játékos rá volt kényszerítve arra, hogy single player módban nyissa meg az összes elérhető versenyszámot. Ugye a Wii tipikusan az a konzol, ami a csoportos szórakozásra van kitalálva, így nem csoda, hogy sokan berzenkedtek amiatt, hogy az egymás elleni és kooperatív móka csak akkor vált elérhetővé, mikor valaki már egymagában végigküzdötte a különböző versenyszámokat.

JOBBAN CSÚSZIK

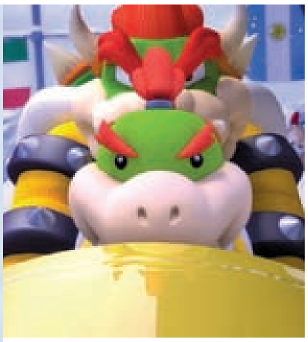
Szerencsére a SEGA-nál nyitott fülekre találtak ezek a panaszok, és a folytatásban már szinte az összes játékopció elérhető az első indításkor, és hozzájuk férhetünk akkor is, ha egyedül vagy ha csoportoson szeretnénk játszani a programmal. Az előző számban tesztelt hivatalos Vancouver 2010-zel szemben a Wii-s móka nemcsak néhány, hanem szinte az össze sportágat felvonultatja, és ahogy azt már a Nintendo konzolján megszokhattuk, minden egyes szám lényegében egy minijáték, méghozzá testre szabott irányítással. A téli olimpiás verzió nagy előnye, hogy akkor is élvezhető, ha nincs 100%-ig felszerelt Wii-készletünk otthon, azaz, ha például nincs minden Remote-hoz Nunchuk, akkor sincs baj, hiszen az egyes aljátékok ezek nélkül is irányíthatóak. Persze a program akkor a legélvezete-

»Mit is mondhatnánk egy hokizó gorillára. EPIC

»Minden bizonnyal a világ egyik leghülyébb sportja: a curling

»MÉG-MÉG SONIC«

Sonic ugyan – még a MegaDrive-os időkben – megélt már szebb napokat, de a SEGA-nak köszönhetően nem nagyon akar „kihalni” a videojáték-hősök közül. Nem csak a téli olimpiás játékban kapott most helyet, nemsokára viszontláthatjuk a Sonic Sega All-Stars Racing cimű programban, illetve már készül a legújabb szóló kalandja is, a Sonic 4, ami végre talán visszaadja a kék sündisznó régi nimbuszát.



»Jobb ez, mint az igazi, a valódi olimpikonok hol tudnak ilyet?

sebb, ha rendelkezünk a kontroller mindkét részével, hiszen így jóval „élethűbb” a játékélmény. Példának okáért a sielős számoknál a két részre osztott irányítónak köszönhetően tényleg használhatjuk mind a két eszközt síbotként. Sajnos a program még nem kompatibilis a Nintendo által nyáron piacra dobott MotionPlus kiegészítővel, azonban a Wii Fit mellé legyártott Balance Board kihasználható, főleg a különböző „fenéken csúszós” sportágaknál. Konkrétan a szánkó, bob, sí és snowboard az, ami kipróbálhatóvá teszi a földi kontroller előnyeit, azonban ezek a számok csakis egyjátékos élményre adnak lehetőséget, hiszen ketten aligha férnének el egyetlen kiegészítőn – itt persze hozzátesszük azt is, hogy kevés szórakoztatóbb dolog van, mint azt nézni, hogyan bohóckodik egy barátunk (avagy kollegánk) síelést imitálva a Balance Boardon.

TÖMEGSPORT

Természetesen a Téli Olimpiai játékok is főleg nagyobb társaságban vagy a családdal együtt játszva a legszórakoztatóbb, és a SEGA programja szinte tökéletesen ki is elégíti a csoportos szórakozás támasztotta igényeket. Ha esetleg úgy döntünk, hogy huzamosabb ideig kívánunk a programmal játszani, rászánunk egy egész délutánt, akkor érdemes elindítani a Fesztivál opciót, ahol nem csak a hagyományos versenyszámokban lesz lehetőségünk részt venni (merthogy legjobb emlékeink szerint a hógolyózás még mindig nem olimpiai sportág…). Persze nemcsak az extrák miatt érdemes ebbe a módba belevágni, hanem azért is, mert ez a rész némi folytonosságot visz a játékba, lévén hogy napokra bontva vehetünk részt a különböző versenyszámokban – tehát végigjátszhatjuk az egész rendezvényt a régi sportos programok mintájára. Az Olimpia minden egyes napján nagyjából két-három sportágat küzdhetünk végig, mindegyikhez tartozik gyakorlási lehetőség is, tehát nem totál bénán vágunk bele az egyes játékokba, alkalomadtán pedig még kihívás is akad, hiszen a továbbjutás érdekében le kell győznünk a velünk együtt rajthoz álló kihívóinkat. A Fesztivál mód egyébként tökéletes a Mii-mániásoknak is, ugyanis a versenyszámok alatt gyűjtött pontokból később mindenféle cuccokat vásárolhatunk az avatarjainknak – lesz itt minden, az egyedi színű sílécektől egészen a komplett téli ruhatárig.

JOBB, MINT AZ EREDETI

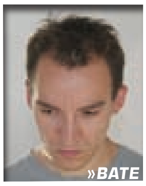
Habár egyáltalán nem számítunk nagy olimpiarajongónak (nem is követtük a vancouveri eseményeket), a SEGA-féle változattal mégis kiválóan elszórakoztunk, ami egyértelműen a játéknak köszönhető, és nem a téli sportos tematikának. Az egyes minijátékok elég jól fel vannak építve, és főleg a csoportos, kooperatív játékmódoknál fogunk kiválóan szórakozni. Az együtt töltött percek tényleg élvezetesek, főleg mikor össze kell szinkronizálni a mozgásunkat, hogy ne boruljunk fel a bobbal, vagy mikor szurkolunk a világ leghülyébb sportjában, a curlingben, hogy a partnerünk minél tisztábbra sikálja a jeget az azon csúszó golyó előtt. Mindent egybevetve a Mario & Sonic at the Olympic Winter Games bőven túlszárnyalja az elődjét, és főleg azoknak ajánljuk, akik szeretik összeterelni a barátaikat vagy a családjukat egy nagyobb hétvégi Wii-mókázásra. Ebben a kategóriában a játék, ha nem is tökéletes, de mindenképpen kiváló választás lehet, kicsik és nagyok egyaránt jól szórakozhatnak vele. «

»Mario & Soinc at the...«

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»88%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu

»Tökéletes kikapcsolódás a családnak vagy egy nagyobb társaságnak, változatos minijátékokkal és garantáltan sok kacagással.



»BATE

PRO »Változatos minijátékok, amelyek már a program első indításakor elérhetőek.

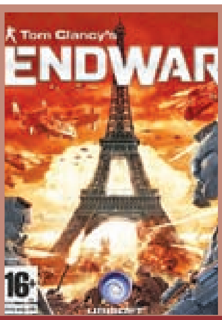
KONTRA »Az irányítást itt-ott azért szokni kell, mire rendesen belejövünk...

»82%«

TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak, és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1.



»ENDWAR

Értékelés: 85%
Ára: 2990 Ft

A Ubisoft 2008-ban úgy döntött, hogy megreformálja a real time stratégiák piacát, és merész lépésre szánva el magát kiadta (először csak konzolra) a Tom Clancy's Endwar című játékot, amely nem szabványos stratégia volt, hanem egy olyan játék, amely beszédfelismerő algoritmussal is rendelkezett, azaz a saját hangunkkal kiadott parancsokkal irányíthattuk az egységeinket. A program, bár nem lett hatalmas siker, de mint játék abszolút megállta a helyét – játékmeneti forradalom ugyan nem volt benne, az egymás ellen felvonuló frakciók szinte semmiben nem különböztek, a hangirányítás mégis sajátos élményt biztosított a játékosok számára. Ha jó vagy angolból, akkor most itt az újabb lehetőség a kipróbálásra.«

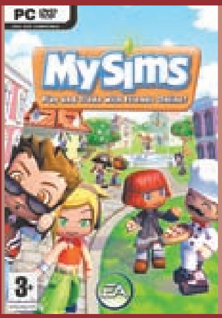
2.

»CRYSIS WARHEAD

Értékelés: 90%
Ára: 1990 Ft

A Crysis volt a játéktörténelem egyik olyan játéka, amely annyira elképesztő hardverkövetelményekkel rendelkezett, hogy megjelenésének idejében alig akadt erőmű, ami képes lett volna kompromisszumok nélkül futtatni a programot. Ennek ellenére a Crytek játéka jól teljesített, így érkezett is hozzá egy folytatás, amit hazánkfiai, a Crytek Hungary fejlesztői hegesztettek. A Crysis Warhead a Crysis történetét mesélte el egy új szemszögből, és ami nagyon fontos a játékkal kapcsolatban, hogy már egy jóval optimalizáltabb motor fut alatta, továbbá teljes szinkront kapott, talán a magyar játéktörténetben valaha készült legjobbat. És most mindössze 2000 Ft, kár lenne kihagyni…«

3.

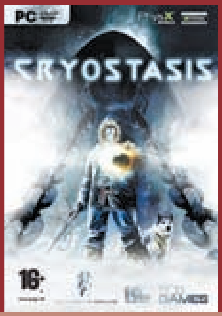


»MYSIMS

Értékelés: 76%
Ára: 1990 Ft

Ha van játék, amit senkinek nem kell bemutatni, az a Sims széria, amiből elképesztő mennyiséget értékesítettek világszerte. Éppen ezért nem meglepő, hogy az Electronic Arts igyekszik minél több pénzt kisajtolni a franchise-ból. A rengeteg kiegészítő mellett persze olykor a kreativitásnak is teret engednek, így született meg a MySims nevű játék, amely némileg egyszerűbb, mint a nagy testvér Sims, és főleg a fiatalabbakat szólítja meg. Nekik pedig szinte tökéletes, hiszen stílusos grafika és remek animációk várják a kicsiket, arról nem is beszélve, hogy egy interaktív és kreatív programmal van dolgunk, amivel nagyon jól el lehet ütni az időt. Még akkor is, ha nem gyerek az ember, szóval ha szereted a Simset, akkor ezt is érdemes kipróbálnod.«

4.



»CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

Értékelés: 70%
Ára: 5390 Ft

A jó horror-, illetve ijesztgetős játék ritka, mint a fehér holló, kevésszer kap az ember olyan remekműveket a kezébe, mint például a Dead Space. Persze néha azért érkeznek kisebb meglepetésprogramok, s ezek közé tartozik a Cryostasis is, amely egy, az Északi-sarkon rekedt hajóra kalauzol minket, egy érdekes rejtély megfejtése céljából. A játék különlegessége, hogy a Mental Echo rendszernek köszönhetően visszautazhatunk a múltba, megváltoztathatunk dolgokat, amelyek a jelenre is hatással lesznek (tehát a továbbjutás kulcsai a múltbeli tetteink). Az érdekes játékmenet és a feszültség garantált, a sztori kiváló, a zene zseniális, és mára már a gépigény sem akkora horror, így a Cryostasis megér egy próbát.«

5.

»OVERLORD 2

Értékelés: 85%
Ára: 4490 Ft

Gonosznak lenni jó – tartja a mondás játékoskörökben, s szerencsére időnként mindig akad egy játék, amely ékes bizonyítéka ennek. Ilyen program volt az Overlord, és annak második része is, amely 2009-ben érkezett meg a PC-inkre. Habár az új rész meglehetősen kevés újdonsággal szolgált, azért még így is érdemes a figyelemre, hiszen a játékmenet igen szórakoztató (Overlord gyermekének felnevelése a kis genyák közreműködésével), tele van humoros pillanatokkal, a játékot eszméletlen jó zene kíséri, szóval a hangulat ott van a szeren. Éppen ezért ha az első részt szeretted, akkor a folytatás kötelező, ha pedig nem próbáltad, akkor itt az ideje, hiszen már az ára is az igen barátságos kategóriába került.«

SZÖRNYEK ÉVADJA

Bár szórakoztató darab, az Aliens vs Predator nem az Alien- és a Predator-játékok legjobbja. A múltban voltak jobb próbálkozások a filmtörténelem két emblematikus szörnyével készült játékokra.

írta» STÖKI

Mivel A nyolcadik utas: a halál 1979-es film, a Ragadozó pedig 1987-es, az Alien-játékok előbb jelentek meg a játékiparban. Igaz, az indítás nem volt túl erős: az 1982-ben Atari 2600-ra kiadott Alien egy Pac-Man-klón volt, amiben Ripley-vel kellett összeszedegetni a pontokat egy labirintusban és elmenekülni az alienek elől.

ALIEN-JÁTÉKOK AZ FPS-EK ELŐTT

A következő évtizedben aztán volt több jó próbálkozás, amik a közben megjelenő folytatásokra is építettek. Az 1984-es, C64-re és Spectrumra is megjelent Alien például azzal lepte meg a játékosokat, hogy stratégiai játékként dolgozta fel az első filmet: a grafikája ugyan ronda volt, de volt egy hangulata annak, ahogy az ember a Nostromo emeletein végigterelgette a szörnyet a légzsilipig, miközben megpróbálta megóvni a legénységét. A nyolcvanas évek közepén két játék is kijött az akkortájt debütáló Aliens-filmhez. Az Activisioné amolyan proto-FPS volt, ami viszonylag hűen követte a film eseményeit, az Electric Dream Software kicsit rondább feldolgozásában pedig egyenként kellett a tengerészgyalogosokat kimenekíteni az alienek által megszállt telepről. 1992-ben aztán jött az Alien 3, ami nem tudott túllépni egy kommersz akció-platformjátékon, de 1996-ban az Alien Trilogy szépített: remek kis FPS volt, az első olyan játék, ami igazán visszaadta a filmek hangulatát.

A LEGJOBB AVP AZ ELSŐ VOLT

Predator-játék jóval kevesebb volt. A két filmhez az Activision, illetve a Konami adott ki egy-

egy átiratot, de egyik sem volt emlékezetes. Az 1987-es Predator az oldalnézetes „megyek és lövök” játékok táborát erősítette – csakhogy ez a tábor népes volt, és a játék nem tudott kitűnni belőle. Az 1990-es Predator 2 pedig egy olyan kötöttpályás akciójáték volt, mint az Operation Wolf, jobb nem beszélni róla. Igazából a Predator-játékoknak az adta meg a lökést, amikor összeeresztették az Aliens-játékokkal. Az Aliens vs Predator ötlet először regényekben jelent meg (még a fogyasztói fantasy hazai doyenje, Gáspár András is írt ilyet álnéven), de a kilencvenes évek elején már akadtak olyan konzoljátékok, amik erre a receptre épültek. Először egy SNES-re készült lövöldözős platformjáték próbálkozott 1993-ban, de 1999-ig várni kellett a csodára, vagyis arra, hogy FPS-ben és multiplayerben egymásnak feszüljön alien, predator és rohamosztagos. Ezt az 1999-es játékot, az Alien Versus Predatort az a Rebellion Development készítette, amelyik a mostani, 2010-es programot is. Az első AVP fektette le a mai változat alapjait: a három különböző faj más játékmenetet kapott, az alienek mászhattak a falakon, a predatornak hőlátása volt, a rohamosztagosnak meg szerencséje, ha túlélte a találkozást az előző kettővel. Félelmetesen jó hangulatú deathmactheket lehetett benne játszani, bár nyilván azért ütött nagyon, mert először láttunk ilyesmit PC-n. A Rebellion két évvel később elkészítette a második részt is, 2003-ban pedig egy változatot első generációs Xboxra és PS2-re, de ezek már csak utánérzések voltak. És a mostani is kicsit az, nem sokat változott a játékmenet tizenhárom év alatt.«

ÚJ JÁTÉKOK, HOL VAGYTOK?

Mass Effect 2, Starcraft II, Bioshock 2, Aliens vs Predator... Mind folytatás, illetve már ismert játék újraélesztése. 2010 nem az eredeti játékok éve lesz, legalábbis így tűnik, ha megnézzük a nagy kiadók ígéreteit.

írta» STÖKI

Van ez a méretes marhaság, amit szoktak hangoztatni olyan emberek, akik még ismerték a Commodore 64-et meg az Amigát: hogy tudniillik a régi játékoknak a maiak nem érnek a nyomába, régen tudtak még játékot csinálni, bezzeg manapság bugos, unalmas szutykok jönnek ki. A nyolcvanas évek játékiparának klímájában született játékokat eleve nem nagyon lehet összevetni a huszonöt-harminc évvel később, sokkal drágábban, sokkal több ember által előállított programokkal, mert közben alapvetően megváltoztak a programfejlesztés játékszabályai. Új műfajok és még újabb platformok születtek, régiek tűntek el, a játékosok összetétele is sokat változott – sokáig lehetne még sorolni a cáfolatokat. Ebben a nevetséges mantrában azonban van egy visszatérő kritika, aminek azért sokszor meg kell adni a pontot: az eredetiség hiánya. És ez nagyon feltűnő a 2010-es év játékfelhozatalában is.

UGYANAZ PEPITÁBAN

Mert nézzük csak meg, milyen játékok voltak, illetve érkeznek még idén! Mass Effect 2, Bioshock 2, God of War 3, Mafia 2, Max Payne 3, Gran Turismo 5, Starcraft II, WoW: Cataclysm, Halo: Reach – mind folytatás. Alig van néhány új főhőst vagy franchise-t bemutató program (a Heavy Rain és az Alan Wake jut csak hirtelen eszembe). Ráadásul ezeknek a folytatásoknak a többsége a játékmenetet tekintve is nagyon az elődökre hajaz. Ez persze valamennyire normális, de azért illik egy folytatást valami komolyabb újítással megdobni. Például a Halo 3 játékmechanikája nagyjából olyan volt, mint a Halo 2-é (persze az Xbox 360 lehetőségeinek megfelelően nagyobb terekkel és több ellenféllel), de volt benne négyszemélyes kooperatív mód – ez önmagában olyan jelentős újdonság volt, ami teljes értékű folytatássá tette a Halo 3-at. Az idei folytatások nagy részénél nem ez a helyzet. Itt van például a csodálatos Mass Effect 2, amiben vannak új szereplők, remek sztori, több tucat játékórányi kaland és akció – de nagyjából ezt tudta az első rész is. Ugyanaz a dialógusrendszer, ugyanúgy két embert vehetünk magunk mellé, ha küldetésre indulunk, mint az elődben, csak a fejlődési rendszeren végeztek apróbb egyszerűsítéseket a fejlesztők. Ettől még a Mass Effect 2 remek játék, de nem eredeti. Bőven lehet még példákat találni. A Bioshock második része például lényegében egy Bioshock, csak más pályákkal, főhőssel és sztorival – a já-

»Bioshock 2: újdonság alig, csupán a régi játékmenet kicsit újrafényezve...

»Mass Effect 2: remek RPG, de az eredetiség szikrája sincs benne…

»Alien versus Predator: egy régi klasszikus halovány újraértelmezése…

tékmechanika nem változott attól, hogy a főhősre ráhúztak egy Big Daddy-kosztümöt. Az Aliens vs Predator pedig lényegében az 1999-es Aliens versus Predatornak a felturbózása. Nem hiszem azt sem, hogy a majd érkező God of War 3-ban Kratos kaszabolása alapjaiban változna meg. És persze ne felejtsük el a Starcraft II-t, aminek a zárt bétatesztje e sorok írásakor már zajlik. Ahogy az előzetes gameplay videókból sejteni lehetett, a Starcraft II, az év egyik legjobban várt játéka gyakorlatilag azt a játékmenetet hozza, mint 1998-ben az első rész. Gyönyörű animációkkal persze és csillogó-villogó grafikával, de a játékmeneten nem látszik meg az elmúlt tizenkét év. A World in Conflicttől a Supreme Commanderig lehetne sorolni a példákat a Starcraft II-nél korszerűbb RTS-ekre. Megint csak: ettől még nem lesz rossz játék a Starcraft II, de az biztos, hogy év végén esélytelenül indul majd a különböző szaklapok „az év legeredetibb játéka" választásain.

BRÜTAL LEGEND AZ ÖRÖKKÉVALÓSÁGNAK

Magától adódik, hogy a gazdasági válságra fogjuk ezt a jelenséget, de nem ilyen egyszerű a helyzet. Valóban válság ez, de inkább alkotói válság, méghozzá egy kényszerű alkotói válság, ami mélyen gyökeret vert a játékiparban. A kényszerűség oka az, hogy a nagy kiadók nagyon nem akarnak kockázatot vállalni, és a folytatásokat nyomatják, így megkötik a fejlesztők kezét. Bevált recepten ne változtass – ez a jelszavuk. Valamennyire érthető a dolog, mert egy felső kategóriás játék költségvetése ma már tízmilliós nagyságrendű, dollárban – ilyen tételeket már nem szívesen kockáztatnak a kiadók. Gond akkor van, ha a sok folytatás és klón közé nem csúszik be időnként egy-egy merészebb próbálkozás, hogy formát bontson – pedig sokszor ez a merészség lendíti új irányba a játékipart. Az Activision például tavaly nem nagyon adott ki igazán eredeti játékot, viszont ontották magukból a Guitar Hero-mutációkat és a Lego Akármiket. Meg persze a Call of Duty: Modern Warfare 2-t, ami megint csak nem eredetiségével tűnt ki. A másik nagy kiadó, a szintén főleg folytatásokból élő Electronic Arts legalább bevállalt egy Brütal Legendet (amiről korábban éppen az Activision mondott le). Igaz, nem lett akkora siker, mint várták, de a presztízsértéke nagy volt – a Brütal Legendre sokáig fogunk még emlékezni, tovább, mint a FIFA 10-re vagy a legutóbbi Need for Speedre. A másik pozitív példa az egyedi látványvilágú Borderlands, amit a 2K Games adott ki még a Bioshock 2 előtt. Csak kevés hasonlót tudunk felsorolni 2009-ből.

> Lassan kivész az eredetiség a játékvilágból? Megérjük a Diablo 30-at?

PSYCHONAUTS, A SIKERES BUKÁS

Kellenek az ötletes játékok, ezt már a játékosok is jelezték a maguk módján a nagy kiadóknak. Az utóbbi években megerősödött az indie szcéna (főleg a Steamen), vagyis a független fejlesztők tábora, miként a flashjátékok fejlesztői közössége is – és csak azért erősödhettek meg, mert volt pár millió vevő a játékaikra. A játékosok megmutatták, nem ragaszkodnak ahhoz, hogy a mamutkiadóknál vegyenek negyven-ötven dolláros játékokat, amikor alkalmasint szórakoztatóbb – és az esetek többségében eredetibb – játékokat tölthetnek le tíz-húsz dollárokért. Braid, Plants vs Zombies, Puzzle Quest, Machinarium, Peggle – csak néhány cím az elmúlt pár év nagyobb indie sikerei közül. És ezek közül több a konzolokra is utat talál, XBLA-n például meg lehet venni a Peggle-t és a Braidet is. Míg 5-10 éve a pár dolláros játékok és sufniprojektek nem igazán jelentettek komoly versenytársat a nagy kiadóknak, ma már számolniuk kell velük. A játékosok kegyeiért vívott harc ádázabb, mint eddig bármikor – és gyanítom, hosszú távon az eredetiség sokkal többet számít majd, mint az éves bevételekben. Ott van a Psychonauts példája, ami megjelenése évében, 2005-ben az év egyik legnagyobb bukása volt, de azóta bőven behozta az árát, mert Steamen, XBLA-n, ilyen-olyan pótplatformokon később több százezren megvették. A videojáték mint termék életciklusa rövid, de megnőhet, ha megjelenik később más platformokon. Persze nem a sokadik utánérzések és klónok lesznek kapósak évekkel a megjelenésük után. Ezt előbb-utóbb kénytelenek lesznek belátni a nagy kiadók is.«

JÁTÉK-MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

RISEN

Helló, Gurusok!

Elakadtam a Risenben. A vulkán erődben vagyok, már teljesítettem szinte minden mester próbáját, egyedül csak Pallasét nem, mert ő azt mondja, hogy elég szolgálatot tettem már a Rendért. Most mit kell csinálni? Ignatiussal meg nem tudok beszélni, pedig nem csináltam semmi rosszat, és már tréfatekerccsel is próbálkoztam.

Hű olvasó, Dani!

» Ez azt hiszem az a bug lesz, ami akkor fordul elő, ha előbb beszélsz Ignatiussal arról, hogy Pallasnak már nincs semmi feladata számodra, mielőtt ezt Pallas kimondta volna. Magyarul tölts be egy korábbi játékállást, a gate questedet fejezd be, beszélj Pallasszal, aztán, ha adna még feladatot, csináld meg, egészen addig, míg azt nem mondja, hogy „There is nothing you can do for me”. Ha ez megvan, AKKOR menj el Ignatiushoz, és jelentsd, hogy Pallasnál végeztél.

BORDERLANDS

Helló, Srácok!

A Borderlands egyik küldetésével kapcsolatban fordulok hozzátok. A Dahl Headlands régióban azzal a küldetéssel van egy kis problémám, mikor a 4 darabból álló revolvert kell megtalálni. Sajnos az utolsó darabját nem találom sehol.

Többször végigjártam már az egész régiót, de nem lelem. Tudnátok valami infót adni, hogy hol találom meg? Köszi a segítséget.

G.

» Az említett revolver négy részből áll, úgymint Body, Cylinder, Sight és Barrel. A Body a waypontnál messziről világít, ez biztos nem okozott gondot. Ha az épület melletti lejtőn felmész, és az épület tetejére fellépve elnézel balra, akkor a Cylindert látni fogod az oszlop egy kiálló platformján. Az épületek tetejéről, hátul, egy üregszerű képződménybe tudsz átugrani, és itt a szélén, a sziklákon felfelé ugrálva egy tákolmány tetején lévő fémlemezen megtalálod a Sightot. A Barell az épülettel szemközti autóroncsban van, épp csak az útról nem látható, hanem körbe kell gyalogolni a roncsot.

CALL OF JUAREZ

Sziasztok!

Nagy bajom lenne a Call of Juareszel. Megvettem, berakom a CD-t, elindul a telepítés, beírom a CD-kulcsot, fel is települ, ám amikor elindítanám, ezt írja ki: „Parental Controls has blocked this game. To find out why this game is blocked, check your Parental Controls settings. If you need access to this game, ask permission form person who set up Parental Controls”. Rámegyek, hogy OK, és bezárja, és akárhányszor elindítanám, mindig ezt írja ki. Légyszi, segítsetek!

» Valaki bekapcsolta a Szülői felügyeletet a gépeden, ha ez egy vicces kedvű haverod volt, akkor a Start menü, Játékok gyűjtőrész alatt a Szülői felügyelet menüpontnál a korlátozás eltávolítható, ha viszont a szüleid művelték ezt veled, muszáj lesz velük konzultálnod.

Kedves PC Guru!

Gondom van a CoJ-val. Elakadtam annál a résznél, ahol a banditák kirabolják a házat a második epizódban. Feljön a Hints ablak a közelharcról, de innen lehetetlen folytatni (a 0-t ajánlja folytatásra, de csak egy chatablak jön fel, és lehetetlen továbblépni). Kilépni is csak az Alt+F4-gyel lehet a játékból, amivel semmire sem megyek.

Nagyon kérem a segítségüket (a játék különben baromira tetszik)!

Válaszukat előre is köszönöm: denilend

» A magyar-angol billentyűzetkiosztás közti különbségből adódik a hiba, nevezetesen itt az „Ö” billentyűt kell lenyomni a puszta kezes harchoz. A 0 esetünkben a konzolt hozza elő.

GTA4

Üdv!

Újra szeretném telepíteni a gépem, és nem tudom kimenteni a GTA-s mentéseimet. Azt szeretném megkérdezni, hogy hol találhatom meg, és miként rakhatom vissza a frissen telepített GTA IV-be.

Üdvözlettel: ^ ^Silverss#

» A következő mappák tartalmazzák a mentéseket és a beállításokat:

Windows XP:

- X:\Documents and settings\<felhasználóneved>\Application Data\Local\Rockstar Games

(így megmaradnak a beállítások is, de ha csak a mentések a fontosak, akkor a \GTA IV\savegames mappát mentsd le)

- X:\Documents and settings\<felhasználóneved>\Application Data\Local\Microsoft\XLive

Windows Vista/7:

- X:\Users\<felhasználóneved>\AppData\Local\Rockstar Games

(ha csak a mentések a fontosak, akkor a \GTA IV\savegames mappát mentsd)

- X:\Users\<felhasználóneved>\AppData\Local\Microsoft\XLive

Tehát elmented mindkét helyről a mappákat, majd a rendszert újratelepíted, GTA4-t felrakod, aztán egyszer elindítod a játékot, majd kilépsz, és a fent említett helyekre visszamásolod az elmentett adatokat.

MASS EFFECT

Helló, Guru és mindenki!

Lenne egy problémám a Mass Effecttel. Először felraktam, minden ment, de hibaüzenet volt (már tudom, hogy nem parancsikonból kellett volna indítanom). Letöröltem. Most újra akarom rakni, és tölt valameddig, aztán kiírja, hogy adathiba.

Mit kellene tennem, hogy feltelepítse, és ne ezt írja ki?

Segítségeteket előre is kösz: Gergely

» Ez a letörlés szó szerint lett végrehajtva, vagy szabályszerűen a Vezérlőpult Programok telepítése/törlése menüpont alatt? Ha ugyanis csak simán letörölted a könyvtárat, az nagyon nem jó... Ez esetben használd pl. a http://tinyurl.com/y9h2sdf programot, ami rendesen eltávolítja a Mass Effect regisztrációs bejegyzéseit, és talán így csont nélkül megy majd a játék újratelepítése is.

BATTLEFIELD 2

Hali, Tika!

Feltelepítettem az 1.5-ös patchet a Battlefieldre, és elindítom, megjelenik a fekete képernyő, aztán kilép hibaüzenet nélkül. Nem tudom, mi lehet a baj, mert előtte elindult, amíg nem patcheltem (amúgy Win7 van).

A választ előre is köszi.

» Az 1.5 tapaszhoz van egy hotfix, innen tölthető le: http://tinyurl.com/yddvaq7. A letöltött fájlt egyszerűen csak ki kell csomagolni és bemásolni a Program Files\EA GAMES\Battlefield 2 mappába. Ajánlott még törölni a Dokumentumok\Battlefield 2\mods\bf2\cache könyvtár tartalmát (ne a könyvtárat, csak a tartalmát).

VEGYES

Hi, Guru!

1. A Half-Life 2 Episode 1 második pályáján elakadtam, nem találom a harmadik ágyút.

2. Elakadtam a Mass Effect Leplezd le Sarent című pályáján.

3. És végül a Star Trek Online havidíj 3000-4000 Ft lesz?

Előre is kösz: denilend

» 1. A második „ágyú" hatástalanítása után kinyílik egy ajtó, ott a lifttel fel, majd egyenesen tovább. Hamarosan egy reaktorféleséghez kerülsz, amelynek a tetején forgó karok/platformok vannak, ugorj rá az egyikre, és a túloldalon szállj le. A zsákutca végén a piros fénynél lődd ki az ablakot, mássz be, haladj ez egyetlen lehetséges úton, aztán kerülgesd az alagútban az energiagömböket. A harmadik szerkezethez az iménti alagútból ragadj ki egy gömböt, ám itt lesz egy kis gikszer, tehát ajtó előtt a lifttel le, a nyíláson szippantsunk fel újabb gömböket, és a három tartóoszlopba egyet-egyet tegyünk be – az utolsót a lift mellől lőjük bele, majd gyorsan fel, még egy gömb az ajtó fölötti szerkezetbe, és innen már egyértelmű lesz.

2. A Mass Effecthez van végigjátszásunk a PGO-n. Link: http://tinyurl.com/ydk6xtw

3. A havidíj 15 dollár, három hónapra 42, hat hónapra 78, míg egy teljes évre 120 dollár. Egy évre előre csak az előrendelők fizethették be a díjat. Tehát durván számolva valóban 3000 Ft lett a havidíj.

MODERN WARFARE 2

Sziasztok!

A Call of Duty: Modern Warfare 2-vel lenne problémám. Gyengécske angoltudásomnak köszönhetően nem tudom hogyan kell a multiban a fegyverekre két kiegészítőt felszerelni. Egyáltalán lehetséges-e két kiegészítőt felszerelni?

Előre is köszi, és várom válaszotok.

» Igen lehet. A Bling perk kell hozzá, és akkor a primary fegyverre felmegy két kiegészítő (természetesen csak olyanok, amik nem ütik egymást). A Bling Pro perk a másodlagos fegyverre is megenged 2 kiegészítőt. Ja, és a kiegészítőket meg úgy lehet begyűjteni, ha adott fegyverrel egyre többet ölsz…

MASS EFFECT, GEARS OF WAR

Helló!

A Mass Effecttel az a problémám, hogy hiába indítom el, nem történik semmi. Úgy is megpróbáltam, ahogy az előző számban írtátok. A játék gépigénye megvan. Elképzelhető, hogy azért nem működik, mert Win7-em van?

A Gears of Warral is hasonló problémám van. Mindegy, hogyan indítom el, mindig kirak egy hibaüzenetet, és azt ajánlja, hogy telepítsem újra (mondanom se kell, jó párszor újratelepítettem).

Üdv: Egy PC Guru-rajongó

» A Gears of War azért nem működik, mert kell hozzá ez a kis tapasz: http://tinyurl.com/ybkjc8u.

A Mass Effect megy Windows 7-en, hogy nálad miért nem, na az érdekes kérdés. Az egyetlen tippem az lenne, hogy a Program Files/Mass Effect/Binaries könyvtárban lévő MassEffect.exe fájlt próbáld meg rendszergazdai jogokkal futtatni (jobb egérgomb a fájlon, és ott a Futtatás rendszergazdaként opció).

MASS EFFECT, PLANT VS ZOMBIE

Hi, Guru!

1. Lenne egy problémám a múlt havi teljes játékkal. Miután végigtoltam, letöltöttem hozzá az ingyenes DLC-t, de az nem magyar nyelvű, és nem tudom telepíteni.

2. Egy Plants vs Zombies fórumon olvastam egy módszert, hogyan lehet sok pénzhez jutni. A Zen Gardenben a csigát meg kell etetni csokival, utána írni egy programot, ami félóránként visszapörgeti a Windows órát, így a csiga állandóan megy, és a növények is boldogok maradnak. Így kb. 7-8 ezer $-t lehet óránként összehozni. Kipróbáltam a módszert, és működött, de amikor később el akartam indítani a játékot, nem működött, és a következő hibaüzenetet dobta ki: File too short. Újratelepítettem a profilt megtartva, de nem működött utána sem, valószínűleg a profilfájl sérült. Rendbe lehet ezt valahogy hozni? Mert már elég sokáig eljutottam, és nem akarom újrakezdeni.

Előre is köszönök minden segítséget.

Üdv: kovab

» 1. Az első DLC, a Bring Down The Sky elérhető magyarul: http://tinyurl.com/y9u8sbe.

A második, a Pinnacle Station nem lett honosítva (ez nem ingyenes), de fel lehet tenni a magyar verzióra. Részletek itt: http://tinyurl.com/ybtqmqz

2. Sajnos amennyire én tudom, valóban a korrupt userdata-fájlok (mentések) okozzák ezt a hibát, és még nem láttam hozzá korrekt megoldást a törlésen kívül.

FALLOUT

Sziasztok!

Gondom a Fallout 1-gyel lenne. Mégpedig a következő: Amikor a testvériség tagja akarok lenni, akkor elmegyek az Izzáshoz, de ott nem találok semmilyen tárgyat, amit el tudnék vinni. Az öszszes hullát átkutattam, de semmi. A másik gondom meg az, hogy a 15-ös menedéknél szeretném megjavítani a liftet (láttam egy videóban, hogy meg lehet).

Mihamarabbi válaszodban bízva: Leonárd

» Az Izzásnál a kötelet használva le kell ereszkedni a gödörbe, és a Testvériség „tagságihoz" szükséges Brotherhood Tape ott lesz az első szinten, abban a szobában (észak-keleti sarok), ahol a Computer is van…

A VAULT-15-ben, a liftaknában, amennyire én tudom, nincs működő lift, itt is csak a kötél segítségével tudsz lejjebb ereszkedni.

MASS EFFECT 2, PROTOTYPE

Sziasztok!

Két játékkal lenne problémám.

1. Mass Effect 2. Már kijátszottam egyszer, de a csapatom több mint fele meghalt. Utánanéztem a neten, hogy mit kell csinálni. De van egy (vagyis több) dolog, amit nem tudom, hogyan kell csinálni: pl. a Normandia és a legénység fejlesztését.

2. Prototype. Már írtam ezzel a problémával kapcsolatban, és azt mondtad , hogy a monitorommal van baj, illetve még sokan mondták , de nem vettem újat… Na de, megjött a Mass Effect 2, és mikor el akartam indítani, ugyanaz a probléma volt, ám itt a Mass Effect 2 Configban mindent maxra állítottam, és elindult. Nem lehetne a Prototype-ban is valahogy a grafikát kívülről beállítani?

Előre is köszi, és várom válaszotok.

» 1. A fejlesztéshez minden frissen felvett és már meglévő társsal, illetve a hajózó személyzettel is beszélgetned kell a Normandia fedélzetén – két küldetés között. Minden társ hoz egy fejlesztési szálat magával – általában ez rögtön az első beszélgetéskor választható téma, majd a kibeszélt dolog bekerül a fejlesztések közé. A tech laborban a Kutató terminálnál tudod ezeket kifejleszteni, ha van elegendő nyersanyagod (ha nincs, keress bolygókat, szkenneld a felszínüket, küldj szondát a nyersanyag-lelőhelyekre). Illetve ha később beszélgetsz velük, mindegyik ad egy mellékszálat, amelyen a hűségüket nyerheted el. A végjátékban az, hogy hányan élik túl, nem csak attól függ, hogy a játékban milyen döntéseket hoztál, mely szereplők hűségesek, hanem attól is, hogy kit választasz a spéci feladatkörökre. A begyűjtőknél Tali legyen a besurranó, aki majd az ajtót nyitja. Garrust kell mindig csapatvezetőnek jelölni. Samara legyen a biotikus pajzs (a „buborékember"), és a Grunttal kell visszaküldeni a túlélőket. Így állítólag 0 veszteségre kihozható.

2. A Prototype-nál szerintem ez nem működik, úgy rémlik, hogy a konfig fájl ott nem szöveges formátumban volt…

SILENT HUNTER 3

Sziasztok!

A Silent Hunter III-mal lenne gondom! Magyarítani szeretném, de kell hozzá az 1.4b patch. Igen ám, de kell hozzá az 1.3-as patch is. Ahhoz meg az 1.0-s! Néztem mindenhol, de azt írják, elég az 1.4b! De a telepítésnél kiír valami olyasmit, hogy mutassam meg, hol az 1.0 és az 1.3! Persze az is lehet, hogy én vagyok béna, s nem is azt jelenti! Légyszi, segítsetek, mert szükségem lenne a magyarításra!

Üdvözlettel: Álmos

» Valóban elég az 1.4b, a http://tinyurl.com/yhd4l49 oldalra menj el, és az EMEA DVD 1.4b tapaszt töltsd le, az EMEA az európai régiót jelöli többek között, a DVD pedig a verzióra utal (esetünkben lemezes). Ehhez a tapaszhoz csak tiszta install kell, nem kell előtte semmilyen más tapaszt feltenni.

NETBOOK DEDIKÁLT VGA-VAL

Acer Aspire One 532G

Az Acer bemutatta az első olyan netbookot, ami szakít az eddigi hagyományokkal, és az integrált mellett dedikált videokártyát is tartalmaz.

Jelesül egy 512 MB memóriával ellátott nVidia Ion 2 (Geforce G310) kapott helyet az új gépben. Ez lehetővé teszi a(z online) HD tartalmak lejátszását, amiket ráadásul nemcsak az 1024x600 pixel felbontású, 10,1" méretű LCD-n nézhetünk meg, hanem HDMI-n keresztül külső megjelenítőre is kiküldhetünk – akár 1080p felbontásban. Az Ion 2 mellett egy Intel GMA 3150 vezérlő is található az 532G-ben, a kettő között az nVidia Optimus névre hallgató technológia kapcsol át a terheléstől függően. A rendszer részét képezi továbbá egy 1,66 GHz-en poroszkáló Intel Atom Pinetrail proci 1 GB (2 GB-ra bővíthető) DDR2 memória és egy 160 vagy egy 250 GB-os merevlemez társaságában. Műszaki adatlapja szerint az Aspire One 532G mintegy 10 óráig bírja egy feltöltéssel, ez az adat a legalacsonyabb terhelés (dokumentumok nézegetése kis fényerőre állított kijelzőn) esetére értendő, ha az Ion 2 grafikus magot is dolgoztatjuk, akkor mintegy 5 órára esik az üzemidő. A gép a tervek szerint az első negyedév végétől lesz kapható, de a várható árral kapcsolatban egyelőre nem nyilatkozott a gyártó.«

JÁTÉKOS TÁPOK

Cooler Master GX

A Cooler Master egy új tápszériát indított útjára, a GX (Gaming eXtreme) sorozat három, viszonylag nagy teljesítményű taggal debütált.

A triumvirátus legkisebb tagja 550, a középső 650, míg a legnagyobb 750 W teljesítményre képes. Az új tápegységek közös jellemzője, hogy 85% körüli hatékonysággal dolgoznak, így megkapták a 80 Plus minősítést. A hűtésről mindegyiknél egy hőmérséklet-vezérelt, 12 cm átmérőjű ventilátor gondoskodik, azonban ennek fordulatszám-tartományáról, illetve zajáról egyelőre nem közölt adatot a gyártó. Bár komolyabb teljesítményű (és nem olcsó) tápokról van szó, a moduláris felépítésről sajnos le kell mondania a leendő tulajoknak, ami semmiképp sem tekinthető pozitívumnak. A tápok egy 12 V ággal rendelkeznek, a legnagyobb modell ezen keresztül mintegy 60 amperes áramerősséget tud kipumpálni magából. Említést érdemel továbbá, hogy az új GX tápok mindegyike nVidia SLI-kompatibilis. Várható hazai árakról egyelőre nincs hír, Nyugat-Európában a legkisebb 65, a középső 75, míg a legnagyobb 90 euróba fog kerülni. Az 5 év garanciával forgalomba kerülő egységek már kaphatók lesznek, mire e sorokat olvassátok.«

MINDENES HŰTŐ

Coolink Corator DS

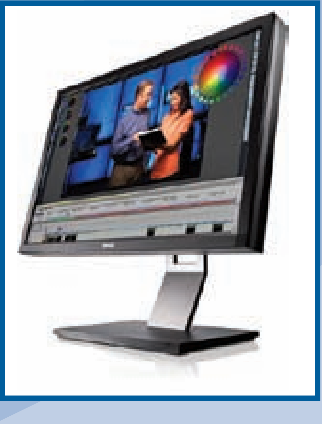
A Coolink új processzorhűtőt mutatott be, ami egy afféle szürke eminenciásnak ígérkezik, vagyis semmi feltűnés, csak teszi a dolgát.

Már unalomig ismert felépítési sémát követ a Corator DS. A processzorral négy darab, U alakúra hajlított rézből készült hőcső érintkezik, amelyek 8 mm átmérőjűek. Ezek alumíniumból kialakított lamellákhoz továbbítják a CPU által termelt hőmennyiséget. Két külön blokkban kaptak helyet a lamellák, melyekből oldalanként mintegy 70 darabot találunk. Az 1040 g tömegű bordán középen kapott helyet a cég saját, SWiF2-120P típusjelű, 120 mm átmérőjű, siklócsapágyas ventilátora. Ennek fordulatszáma 800 és 1700 között változhat, a legnagyobb sebesség mellett 27,1 dBA zajjal terheli környezetét, ami ugyan nem vészesen hangos, de halknak sem mondható. A különböző fordulatszámok esetén szállított levegő mennyiségéről nem közöl adatot a gyártó. A Corator DS univerzális megoldásnak mondható, hiszen az Intel LGA775, LGA1156 és LGA1366 mellett AMD AM2, AM2+ és AM3 foglalatú processzorokhoz is használható. A hűtő itthoni árát egyelőre homály fedi, külföldön azonban már megvásárolható, 50 euró körüli összeget kell érte a pénztárnál hagyni.«

MEGALOMÁNIÁS MONITOR

Dell UltraSharp U2711

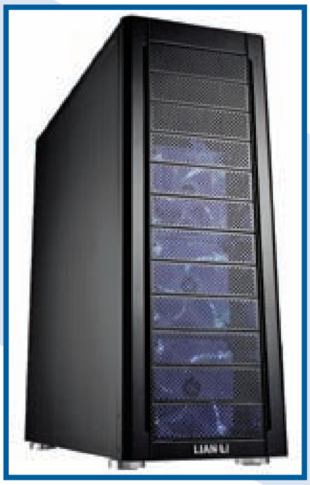
Az idei CES-en a Dell már megmutatta legújabb 27 colos monitorának prototípusát, s a hivatalos megjelenésre sem kellett túl sokat várni.



Megoszlanak a felhasználói vélemények arról, hogy mekkora az ideális monitor. Van, aki szerint már a 24-es is túl nagy, mások viszont a „minél nagyobb, annál jobb" elvet vallják. Utóbbiak számára bizonyára szimpatikus lesz a Dell vadonatúj óriásmonitora, ami terebélyes méretű munkaterületet kínál, hiszen 2560x1440 képpont a felbontása. Játékra használni ennélfogva nem igazán praktikus, hiszen kevés olyan videokártya van, ami nagy részletesség mellett is szaggatás nélkül megbirkózna ekkora felbontással. Az U2711 IPS panelt kapott, ami sokkal jobb képet ad, mint az általánosan elterjedt TN modellek. Natív kontrasztja 1000:1, fényereje 350 cd/m², válaszideje pedig 6 ms. Csatlakozókkal bőven ellátták, hiszen D-Sub, HDMI 1.3, DisplayPort és DVI portokat is találunk rajta. A 8 az 1-ben kártyaolvasó és a 4 USB 2.0 port (igazán rakhattak volna már USB 3.0-t inkább) pedig már csak hab a tortán. Hazai áról még nem tudunk, sőt, a hírek szerint az európai megjelenésre is várni kell még, az Egyesült Államokban azonban már forgalomba helyezték, ott 1099 USD-t kell érte kicsengetni.«

TÁVOL-KELETI FELHŐKARCOLÓ

Lian Li PC-A77F



A Lian Li az utóbbi időben nem nagyon hallatott magáról, most viszont egy nem épp kicsire sikeredett házzal jelentkeztek, amivel a komolyabb konfigurációkat építő felhasználókat célozzák meg.

Több mint elegendő helyet biztosít a leendő konfigurációk számára a Lian Li új háza, hiszen 12, kívülről is elérhető 5,25"-es és 9 belső 3,5" méretű meghajtót építhetünk bele. A mai trendeknek megfelelően a meghajtók szerszám nélkül szerelhetők. A ház hatékony szellőztetéséért összesen hat darab ventilátor felel. Ezekből három 120 mm átmérőjű, kék LED-del megvilágított példány az előlapon található, fordulatszámuk 1200 rpm. Fent két 140 mm-es légkavarót helyeztek el, melyeknek fordulatszáma 1000 rpm, a hátlapon pedig egy 120 mm-es egység kapott helyet, ami 1500-as percenkénti fordulaton dolgozik. A tápegység hátul, alul kapott helyet, ami termikus terhelés szempontjából kedvezőbb, mintha felül lenne. Az I/O panelen az audiocsatlakozók és az eSATA port mellett már USB 3.0 portokat találunk, mégpedig összesen négyet. Az alumíniumból készült házban van anyag bőven, hiszen 9,2 kilót nyom. A netes hírek szerint a PC-A77F valamikor márciusban kerül az üzletekbe, méghozzá meglehetősen borsos, 390 USD körüli áron.«

HÁROM ÉV ELEMCSERE NÉLKÜL

Logitech Wireless Desktop MK710

A Logitech egy új, vezeték nélküli billentyűzet-egér kombinációt mutatott be, aminek legfontosabb újdonsága, hogy komponenseiben elég háromévente elemet cserélni.

Az alacsony fogyasztás részben annak köszönhető, hogy a Logitech Advanced 2,4 GHz-es vezeték nélküli adatátviteli megoldása sokkal hatékonyabban és gyorsabban közvetíti a szükséges információkat, mint a hagyományos 27 MHz-es vezeték nélküli rendszerek. Az alacsony építésű billentyűzeten Logitech Incurve keys billentyűket és párnázott tenyértámaszt találunk. Az emberi ujjak ívelt formájához tervezett konkáv kialakítású Incurve billentyűk segítenek, hogy ujjaink mindig megtalálják a megfelelő gombokat. A lézeregér sok különféle felületen biztosít megbízható letapogatást, és számos, a vezérlést megkönnyítő funkcióval is segíti a felhasználót. A görgetőkerék gyors üzemmódjával végigszáguldhatunk hosszú dokumentumokon, ha pedig úgy szükséges, átválthatunk a sorról sorra görgetést lehetővé tevő üzemmódra is. Nyugalmunkról a 128 bites AES titkosítás gondoskodik, hiszen mindig biztosak lehetünk benne, hogy a számítógép és a billentyűzet között áramló adatokat rajtunk kívül senki más nem láthatja. A kombó már kapható lesz, mire a PC Guru jelen száma megjelenik, hazai ára még nem végleges, Európa-szerte 100 euró körüli összeget kérnek majd érte.«

A NÉGY MUSKÉTÁS
Mushkin Volta Joule

A Mushkin két külön kategóriában két-két új tápegységet mutatott be. A Volta sorozat tagjai közepes, míg a Joule család képviselői combosabb PC-konfigurációk számára készülnek.

Épp dupla teljesítményt nyújtanak a nagyobb sorozat tagjai kisebb testvéreikhez képest, hiszen a Volta modellekből 500 és 600, míg a Joule-ból 1000 és 1200 W teljesítményű példányokat mutattak be. A kisebb tápokban egy, a nagyobbakban pedig összesen hat 12 V-os ágat találunk. A hűtésről minden esetben egy 12 cm átmérőjű, hőmérséklet-vezérelt ventilátor gondoskodik, ami háromféle (vörös, zöld, kék), a felhasználó által egy kapcsoló segítségével kiválasztható színnel világíthat. Szintén mindegyik tápról elmondható, hogy 85% körüli hatékonyságú, így 80Plus minősítéssel rendelkezik. További közös jellemző a moduláris felépítés, ami lehetővé teszi, hogy csak annyi kábel legyen a gépházban, amennyi feltétlenül szükséges. A tápok nVIDIA SLI- és Ati Crossfire-kompatibilisek. Itthoni árakról még nem tudunk, amerikaiakról viszont már igen: az 500 W-os Volta 80, a 600 W-os 90, az 1000 W-os Joule 225, míg az 1200 W-os 250 dollárért lesz megvásárolható.«

FRISSÍTETT EGYBEGÉP
NEC ValueStar W

Az NEC nálunk talán kevésbé ismert komplett konfigurációi kapcsán, ám ilyen eszközöket is jó ideje gyártanak, ezúttal ValueStar W „egybegépük” vérfrissítését jelentették be.

Tavaly áprilisban bocsátotta útjára az NEC ValueStar W típusjelzésű gépeit, amiket most megújítottak. A legújabb Intel processzorok kerültek fel a palettára, jelesül a 2,93 GHz-en dolgozó Core i3 530, illetve a 3,2 GHz-es Core i5 650. E Clarkdale-alapú CPU-k mindegyike kétmagos, és az integrált videovezérlőt is magában foglalja (ld. előző havi tesztünket). Eszement 3D-s grafikus teljesítményre tehát nem számíthatunk, de a Full HD videók lejátszása nem jelenthet gondot. A gépek 4 GB DDR3 memóriával, 1 TB-os merevlemezzel és Blu-ray meghajtóval érkeznek. Az opcionális szolgáltatások között tv-tunert és USB 3.0 portokat találunk. A kijelző mérete 21,5 vagy 23 col lehet, a felbontás mindkét esetben 1920x1080 képpont. A korábbi változatokkal szemben az új gépek már Windows 7 Home Premium oprendszerrel érkeznek (Vista helyett). A káva háromféle – fekete, fehér, vörös – színben rendelhető. A gépet elsőként Japánban dobják piacra, hazai, illetve európai elérhetőségről egyelőre nem kaptunk hírt.«

MEGNÖVELT KONTRASZT
Samsung F2370H F2380MX

Az LCD monitorok natív kontrasztja már évek óta 1000:1 körül szokott lenni, a Samsung most bejelentett két új monitora – legalábbis papíron – ezt alaposan túlszárnyalja.

Egyelőre nem állnak rendelkezésre részletekbe menő műszaki adatok a monitorokról. Annyit mindenesetre már lehet tudni, hogy mindkettő Full HD, azaz 1920x1080 képpont felbontásra lesz képes. Paneljük c-PVA lesz, ami a drágább PVA panelek jó tulajdonságait igyekszik megtartani (vagy tovább javítani), de kedvezőbb ár mellett. Ahogy arra bevezetőben már utaltunk, a natív kontraszt 3000:1, ami jelentős előrelépésnek számít. Ehhez társul a 150 000:1 dinamikus kontraszt, de ennek nincs gyakorlati jelentősége. A válaszidőket még nem közölte a gyártó, a látószöget viszont igen, ez a PVA-knál megszokott 178 fok – mind függőlegesen, mind vízszintesen. A monitorok 3 W teljesítményű sztereó hangszórópárral és HDMI csatlakozóval is rendelkeznek majd. Műszaki paraméterek terén gyakorlatilag megegyezik a két monitor, csak megjelenésben és árban lesz különbség. Hazai árakról és megjelenési dátumról nem tudunk egyelőre. A neten az F2370H-val kapcsoalatban 350 USD, míg az F2380MX kapcsán 370 USD körüli vételárat emlegetnek az egyes hírforrások.«

HÁZ – IPOD-KELTETŐVEL
Silverstone Precision PS03

A Silverstone egy közepes méretű számítógépházat mutatott be, ami – a mai trendeknek megfelelően – kívül-belül teljesen fekete fényezést kapott.

Különösebben nagy csodákkal nem tudnak már előrukkolni a számítógépház-gyártók, ezért megpróbálják apróbb ötletekkel, megoldásokkal magukhoz édesgetni a felhasználókat. A PS03 esetében egy ilyen apróság, hogy a fent található I/O csatlakozók (2 audio, 4 USB) – két USB port kivételével - egy fedéllel ellátott kis rekeszben kaptak helyet. Utóbbi pedig praktikusan használható arra, hogy belerakjuk pl. MP3-lejátszónkat, amíg USB-n keresztül töltjük. A házba összesen négy

5,25" méretű külső és hét 3,5" méretű (2 külső, 5 belső) meghajtót építhetünk be – szerszámok nélkül. A hűtésről egy-egy 120 mm-es ventilátor gondoskodik az előlapon és a hátlapon. Ezek mellé a ház tetejére is beszerelhető egy 120 vagy 140 mm-es légkavaró. Az alaplapi tálcából kivágták a processzor mögé eső részt, ami megkönnyíti a komolyabb hűtőalkalmatosságok be-, illetve kiszerelését. A hírek szerint a ház már kapható lesz, mire ezen sorokat olvassátok, de várható áráról lapzártáig nem közöltek információt.«

KULCSRA ZÁRT ADATOK?
Spire EZVault RFID

A Spire egy olyan külső házat mutatott be, ami csak akkor enged hozzáférést a benne elhelyezett meghajtóhoz, ha a mellékelt RFID kulcs a közelében van.

Külön szerszám nélkül, puszta kézzel szerelhető be a meghajtó az EZVault RFID-be, ami egy 2,5" méretű egységet tud fogadni, legyen az merevlemez vagy SSD. A meghajtó SATA felületen kapcsolódik a házhoz, utóbbi pedig USB 2.0 porton keresztül a számítógéphez. A ház gondoskodik arról, hogy elszigetelje a bele épített merevlemez rezgéseit, illetve elvezesse az általa termelt hőt. SSD használata esetén ezeknek nincs különösebb jelentőségük, hiszen utóbbiakban nincs mozgó alkatrész, s hőtermelésük is minimális. Az EZVault RFID érdekes szolgáltatása, hogy csak akkor enged hozzáférést az adatokhoz, ha a közelében van a hozzá mellékelt - rádiófrekvenciás azonosítás elvén működő – kulcs. Ha ezt a kulcstartónkra tesszük, megakadályozhatjuk, hogy távollétünkben idegenek férjenek az adatainkhoz. Már csak az a kérdés, hogy mi történik, ha a meghajtót kiszerelik a házból, ezzel kapcsolatban ugyanis nem közölt információt a gyártó. Magyarországra érvényes árral még nem tudunk szolgálni, az európai ár azonban már nyilvánosságra került, ez 16,50 euró lesz. A készülék a tervek szerint márciustól lesz megvásárolható.«

ATOMMEGHAJTÁSÚ NAS
Synology DS710+

A Synology egy olyan új, kétlemezes NAS-t mutatott be, amiben egy Intel Atom processzor felel a különböző adatátviteli műveletek levezényléséért.

Összesen két, 3,5" méretű, SATA felületű meghajtót tud fogadni a DS710+. Amennyiben ez nem lenne elég, hozzákapcsolhatunk egy további „dobozt" (DS510), amibe öt meghajtót helyezhetünk. Az alapgép így – 2 TB-os meghajtókat feltételezve – összesen 4 TB kapacitást tud nyújtani, ha nem használunk tükrözést. A NAS központi egysége egy 1,67 GHz-en működő Intel Atom processzor, amihez 1 GB-nyi 800 MHz-es DDR2 memória társul. A készülékhez a gyártó a DiskStation Manager szoftvere 2.3-as verzióját mellékeli. Ezzel felügyelhetjük a NAS működését, elvégezhetjük az adatmentési/visszaállítási műveleteket, valamint különböző szerver, web és multimédia funkciókat aktiválhatunk. Fentiek mellett lehetőségünk van P2P hálózatokon keresztüli letöltéseink menedzselésére is. Normál körülmények között az egység 31 W-ot fogyaszt, ami tovább csökkenthető különböző energiatakarékos funkciókkal (pl. merevlemezek hibernálása, időzített be- és kikapcsolás). A DS710+ itthon is kapható lesz, mire a PC Guru jelen száma megjelenik, ajánlott ára (meghajtók nélkül) 136 125 Ft.«

HŐELVONÓ KÖZPONT
Thermaltake Frio

Mintegy fél éve lehet már hallani arról, hogy a Thermaltake-nél készülőben van egy új, nagy teljesítményű processzorhűtő, talán hamarosan megérkezik a végleges verzió is.

A tavalyi Computexen és az idei CES-en még csak prototípust mutattak belőle, a most márciusban megrendezésre kerülő CeBIT-en pedig már valószínűleg a végleges verziót üdvözölhetjük majd. Részletes műszaki adatok még nem állnak rendelkezésre, annyit viszont már lehet tudni, hogy a processzormagtól öt, rézből készült, U alakú, nikkelezett hőcső szállítja el a meleget. Ezek alumíniumlamellákhoz kapcsolódnak, amik körül egy 120 mm-es ventilátor biztosítja a légáramlást. Utóbbi légszállítására, illetve zajára vonatkozó adatokat még nem publikálták, csak annyit közöltek, hogy 1200 és 2500 rpm között változhat a fordulatszáma. A hűtő a ma forgalomban lévő összes asztali CPU-val kompatibilis lesz, azaz Intel LGA775/1156/1366 és AMD AM2/AM2+/AM3 foglalatú deszkákhoz lehet majd használni. A Thermaltake-től kiszivárogtatott infók alapján a Frio képes lesz akár egy 4,2 GHz-re húzott Intel Core i7 975 Extreme procival is megbirkózni, ami – ha igaz – bizony nem kis teljesítmény. A Frio hazai árával és megjelenésével kapcsolatban nem kaptunk információt lapzártáig, a webáruházakban valószínűleg már kapható lesz márciustól, tervezett ára 60 USD körül alakul.«

KARCSÚ MULTIMÉDIA-KÖZPONT
Toshiba Qosmio F60

A Toshiba bemutatta eddigi legvékonyabb noteszgépét, a gyártó elmondása szerint a Qosmio F60 tervezésénél nagy hangsúlyt fektettek a multimédiás képességekre.

Első ránézésre látszik, hogy nemcsak a multimédiára, hanem a designra is figyeltek, hiszen feltűnő piros burkolatot kapott a gép, kinyitás után pedig a fekete dominál némi ezüst díszítéssel. A tetszetős külsőhöz 29,1 és 34,8 mm közötti (elöl, illetve hátul) vastagság és 2,7 kg-os tömeg társul. Megjelenítője 15,6" méretű TruBrite kijelző LED háttérvilágítással, aminek felbontása 1366x768 képpont. Kiépítéstől függően Intel Core i3, i5 vagy i7 processzor kaphat helyet az F60-ban. A grafikai feladatokért egy 1 GB memóriával felszerelt nVIDIA Geforce GTS 330M gyorsító felel. Optikai meghajtó gyanánt Blu-ray írót építenek a gépbe, a merevlemez legfeljebb 500 GB-os lehet, memóriából pedig 8 GB-nyi DDR3 modult kérhetünk. Említést érdemel még a mellékelt, az energiafogyasztás csökkentését segítő Toshiba Eco alkalmazás, ami jelzi a felhasználó számára, mennyi áramot fogyaszt a laptop – így segítve a hosszabb üzemidőt. A gépet gyárilag előre telepített Windows 7 operációs rendszerrel szállítják. Az árral és a piacra kerülés pontos dátumával kapcsolatban lapzártáig nem érkezett információ.«

COMPACTFLASH-BŐL SSD?
Walton Chaintech Apogee SSD Convertor

A Walton Chaintech egy egyedi kütyüvel jelentkezett, amivel – a cég ígérete szerint – meglévő CF kártyáinkból faraghatunk külső SSD meghajtót.

Mostanában egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek az SSD meghajtók, erre remek sebességük, alacsony fogyasztásuk, nem létező zajuk és alacsony hőtermelésük predesztinálja őket. Ezt a trendet meglovagolva rukkolt elő a Walton Chaintech egy sajátos eszközzel, ami azt ígéri, hogy CF kártyáinkat kvázi SSD-vé varázsolja. Az eszköz SATA porton keresztül kapcsolható a PC-hez, tehát ez nem lehet a sebesség akadálya. Egyszerre két CF kártyát tud fogadni, amiket RAID 0 vagy RAID 1 tömbben használhatunk. Előbbi esetben

nagyobb sebességet és kisebb adatbiztonságot kapunk, utóbbi esetben pedig fele kapacitást és nagyobb adatbiztonságot. A gyári információ szerint a konverter 55 MB/s olvasási sebességre képes, ami a hagyományos noteszgép-merevlemezekhez képest ugyan szép teljesítmény, de azért az SSD-ktől bizony – kár is lenne szépítgetni – alaposan elmarad. A gyári sajtóközlemény semmilyen információt nem tartalmaz a várható árral és a piacra kerülés idejével kapcsolatban.«

GURU ÁLOMPC

Bár a február sem telt eseménytelenül az IT piacon, a PC Guru által összeállított gépek nem sokban változtak, ami felépítésüket és árukat tekintve egyaránt igaz. Az alapgépben semmit nem cseréltünk ki, hiszen úgy gondoljuk, hogy nagyon jól eltalált konfigurációról van szó, amelyhez nem érdemes hozzányúlni.

írta» HORVÁTH PATRIK

A Value-ban is mindössze az alaplapot bántottuk, ami alapvetően maradt ugyanaz, ami eddig volt, csupán USB 3.0 és SATA-III csatlakozókkal egészült ki, így pár ezer forintos felárért igencsak jövőbiztos megoldásnak bizonyulhat. A Power összeállítás is megkapta a maga USB 3-as deszkáját, ám itt nem lehettünk nagyvonalúak, be kellett érnünk azzal, ami elérhető. A P55-ös és H55-ös alaplapok között ugyanis elég kevés az új szabványt támogató példány, főleg a megfizethető régióban. SATA-III csatlakozó szinte egyiken sincs, így ezt a részét a projektnek nem is erőltettük. Újra kapható a PCI-Express-es X-Fi Titanium hangkártya, így a tartaléknak fenntartott (de amúgy hasonlóan jó minőségű) XtremeGamert ezúttal is parkolópályára tettük. A gép ára itt sem változott, hiszen a videokártya drágább, a processzor viszont olcsóbb lett. A legdrágább konfiguráció viszont közel tízezer forinttal lett megfizethetőbb, miközben némileg fejlődött is. Bekerült a csomagba ugyanis az LG legújabb Blu-ray írója, ami elődjéhez képest sokkal gyorsabban tudja akár az egyszer, akár a többször írható lemezeket égetni, legyen szó egy- vagy kétoldalas korongokról.

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H	21 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	14 ezer
Processzorhűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	27 ezer
Videokártya	MSI Radeon HD5750 1 GB	34 ezer
Merevlemez	Hitachi 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	9 ezer
Tápegység	Corsair CX400	14 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VH222D (1920x1080, TN)	38 ezer
Összesen (TFT nélkül)		161 ezer
Összesen (TFT-vel)		199 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte GA-H55M-USB3	28 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	46 ezer
Processzorhűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	60 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD5870 1 GB	96 ezer
Merevlemez	Samsung F2 Eco Green 1,5 TB 32 MB	26 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	19 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	35 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	27 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	20 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech G9	15 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	132 ezer
Összesen (TFT nélkül)		442 ezer
Összesen (TFT-vel)		574 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Asus M4A785TD-V Evo/U3S6	27 ezer
Processzor	AMD Phenom II X4 925	29 ezer
Processzorhűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	27 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5850 1 GB	68 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	21 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	17 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	20 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech MX518	10 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	57 ezer
Összesen (TFT nélkül)		276 ezer
Összesen (TFT-vel)		333 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55A-UD3	32 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	65 ezer
Processzorhűtő	Zalman CNPS10X Extreme	16 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600	60 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5970 2 GB	154 ezer
Merevlemez	Samsung F2 EcoGreen 1,5 TB 32 MB	26 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 40 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	LG BH10LS30 10x Blu-Ray író	41 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	42 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 6000 5.1	33 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	18 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element V	37 ezer
Tápegység	Corsair HX650	32 ezer
Billentyűzet	Logitech MX5500 Revolution	25 ezer
Egér		
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT monitor	27" Dell Ultrasharp 2709WFP	189 ezer
Összesen (TFT nélkül)		619 ezer
Összesen (TFT-vel)		808 ezer

DIRECTX 11 AZ ALSÓHÁZBAN

Teszt: Radeon 5450/5570/5670

Az AMD ősz óta folyamatosan egyengeti a Microsoft DX11-es API-jának útját, méghozzá nagy sikerrel. Egy nagyon fontos piaci szegmens maradt még érintetlenül, amelyet a múlt hónapban teljes egészében befoltozott a cég, ez pedig az alsó- és az alsó-középkategória.

írta» Horváth Patrik

A szeptember végén debütált HD5800-as széria a tehetősebb vásárlók között nagy népszerűségnek örvend, de az októberben piacra dobott HD5700-asok is szép eladási mutatót produkálnak. Nem is olyan rég tette közzé a cég, hogy leszállították a kétmilliomodik DX11-es grafikus kártyát, ezzel is megerősítve az emberekben azt a tudatot, hogy aki most akar jó videokártyát venni, annak csakis az AMD termékei jöhetnek számításba. Lássuk, mire képesek a gyakorlatban az olcsóbb DX11-es kártyák!

RADEON HD5450

Felépítését tekintve a legkisebb DX11-es Radeon kísértetiesen hasonlít az előző generációs HD4550-re, hiszen ugyanúgy 80 shadert, 8 textúrázót és 4 ROP-ot tartalmaz, ráadásul a memória-sávszélességük is hajszálra megegyezik. Szolgáltatásokat tekintve a HD5450 mindent tud, amit a nagyok, természetesen tartalmazza a DX11-es tesszelátort is, az igazi újdonság viszont kétségkívül az EyeFinity és a hozzá kapcsolódó három darab videokimenet. Eddig ugyanis az alsóházban legfeljebb két monitort tudtunk kötni egy videokártyára, ez most bővül egy harmadikkal is, így CrossFire esetén összesen hat kijelző vezérlésére van lehetőség. Egy analóg és két digitális kimenet áll a rendelkezésünkre, utóbbi jellemzően DVI-DisplayPort kombináció szokott lenni, de találkozhatunk DVI-HDMI-s modellekkel is. Amire érdemes még figyelni, az a videomemória típusa és órajele, ugyanis néhány gyártó hajlamos DDR2-es chipeket alkalmazni a 10%-kal alacsonyabb árcédula eléréséhez, de ezeket kerüljük el jó messzire. Sajnos a tesztkártyán lévő 1600 MHz-es RAM-ok is sima DDR3-asok voltak, amelyek vélhetően gyengébb időzítéssel működtek, mint a kizárólag grafikus kártyákra szánt GDDR3-asok. A HD5450-ek egytől egyig alacsony profilú nyákra épülnek, így HTPC-kben és mini ITX-es házakban egyaránt jól szolgálhatnak. Hűtésük jellemzően passzív, elvétve lehet csak találkozni ventilátoros megoldással, amely pár wattal tovább növeli a fogyasztást, magasabb zajszintet eredményez, cserébe 10-12 fokkal hűvösebb alatta a GPU. Ki-ki maga döntse el, mi a fontosabb; mi biztos, hogy a nulla zajszint mellett tennénk le a voksunkat.

RADEON HD5570 ÉS HD5670

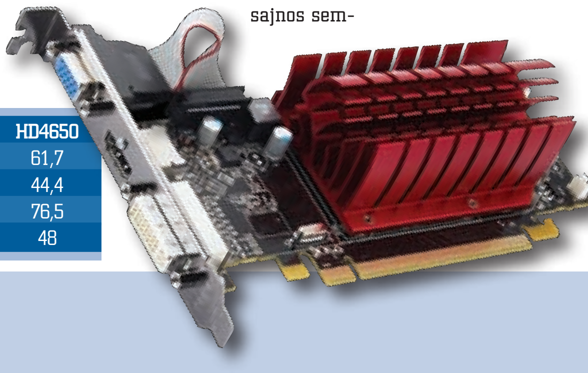
Kísértetiesen hasonlít az NVIDIA GeForce GT 240-es kártyáira az AMD alsó-középkategóriás párosa. A Radeon HD5770 és HD5670 felépítése a főbb paraméterek nagy részében megegyezik, míg a felhasznált grafikus memóriák tekintetében viszont alaposan eltérnek – akárcsak a zöldek. A HD5570-nek a HD4670-et kell nyugdíjba küldeni, 400 shader egységével ezt könnyedén meg is tudná tenni, ha nem lenne 100 MHz-cel alacsonyabb órajele és a gyártó az elődben lévő, 32 textúrázóból nem irtott volna ki 12-t. A 8 ROP megmaradt, játéka válogatja majd, hogy melyik felépítésnek fog kedvezni a grafikus motor, de meg lennénk lepve, ha a HD5570 alaposan helybenhagyná elődjét. Az 1800 MHz-es GDDR3 memóriák a 128 bites sínszélesség mellett pontosan ugyanolyan sávszélességre képesek, mint a HD4670-ben lévő chipek, így kettejük párharcából tényleg az kerül majd ki győztesen, akinek erősebb a grafikus magja.

A HD5670 gyakorlatilag két helyen tér el a már alaposan kitárgyalt HD5570-től. A GPU órajele közel 20%-kal, 125 MHz-cel magasabb, míg a memóriák terén ennél sokkal durvább a változás, hiszen a nagyobbik modell 4000 MHz-en ketyegő GDDR5-ös chipeket kapott, aminek köszönhetően a rendelkezésre álló sávszélesség több mint a duplájára nőtt. Ez az eltérés döntő tényező lehet a két Radeon teljesítménye között, van viszont egy pont, ahol a HD5670 nem tud versenyezni testvérével, ez pedig a méret. A HD5570-ből ugyanis felár nélkül kaphatunk alacsony pofilú, félmagas példányt, amelyet HTPC-kbe és mini ITX házakba is könnyedén be tudunk tenni, ez pedig egyben azt is jelenti, hogy a HD5570 lehet a világ leggyorsabb low profile VGA-ja. Tápcsatlakozót egyik termék sem igényel, hiszen a HD5670 TDP-je is alig haladja meg a 60 W-ot.

TESZT, AVAGY MELYIK MIRE JÓ

A tesztelést a HD5450-nel kezdtük és értelemszerűen nem vártunk gigászi teljesítményt tőle, hiszen felépítését tekintve gyakorlatilag egy HD4550. A játékok alatt ez látszott is, a vélhetően gyengébb időzítésű RAM-ok miatt jellemzően lassabb volt, mint elődje, de nagyjából egálban voltak. Ami a hőtermelést illeti, a passzívan működő HD5450 8-10 fokkal volt hidegebb, mint a ventilátoros HD4550. Ez a különbözet 20 fokra nőtt, ha a HD5450 is megkapta az aprócska légkavarót. Ezen a területen tehát sikerült előrébb lépnie az AMD-nek. Fogyasztásban sajnos sem-

RADON HD5450 TESZT	HD5450	HD4550	G210 GDDR3	HD4650
CRYSIS WARHEAD - 1280X720 PERFORMANCE	41,9	46,8	44,4	61,7
FAR CRY 2 - 1280X720 MEDIUM	29,5	30,3	25,2	44,4
S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRYPIAT - 800X600 MEDIUM	52,8	56,3	59	76,5
WORLD IN CONFLICT - 1280X720 MEDIUM	30	35	28	48



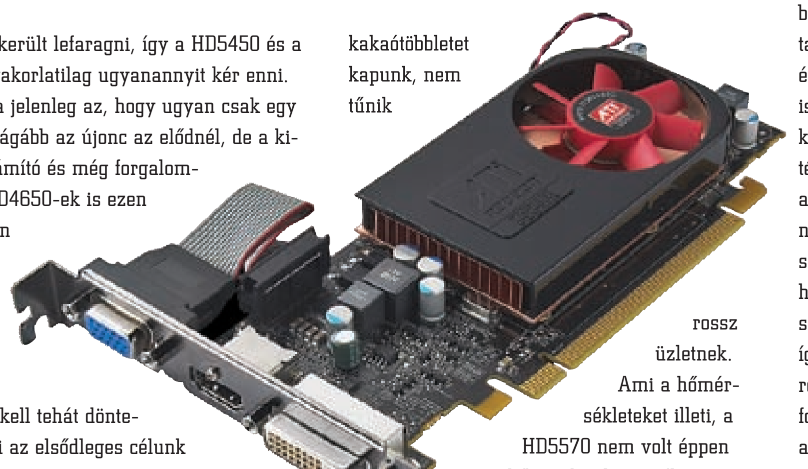
RADEON HD5570 TESZT	HD4550	HD5570	HD4670	GT240 GDDR5	HD5670
CRYSIS WARHEAD - 1280X720 GAMER	11	28,5	29,6	32,2	37,1
FAR CRY 2 - 1280X720 ULTRA HIGH	14,7	35,5	37,6	39,7	45,6
S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRYPIAT - 1280X720 EXTREME	11,8	34,8	36	45,8	41,5
WORLD IN CONFLICT - 1920X1200 MEDIUM	17	40	45	55	59
DIRT2 - 1920X1200 MEDIUM	14,8	33,8	38	43,2	44,7
BORDERLANDS - 1280X1024 MAX	10,9	27,7	29,9	42,7	39,3

RADEON HD5670 TESZT	HD4670	GT240	HD5670	9800GT	HD5750
CRYSIS WARHEAD - 1920X1200 MAINSTREAM	26,8	32,8	37,1	46,3	53,5
FAR CRY 2 - 1920X1200 VERY HIGH	29,1	33,2	36,4	42,3	51,2
S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRYPIAT - 1680X1050 HIGH	33,5	45,8	41,5	58,8	68,5
WORLD IN CONFLICT - 1680X1050 HIGH	27	34	34	43	49
DIRT2 - 1920X1200 MEDIUM	38	42,4	43,1	55,3	57
BORDERLANDS - 1680X1050 MEDIUM	25	35,1	32,4	43,5	44,8

» ÉRKEZIK A RADEON HD5830

Mire ezeket a sorokat olvassátok, könnyen lehet, hogy már javában teszteljük az AMD jelenlegi családjának utolsó szereplőjét, a felső-középkategóriás HD5830-at. Az 55 ezer forint köré várt kártyán a gyártó 1280 shader egységet engedélyez, melyek 750 MHz-en zakatolnak. A 64 textúrázó mellé 1 GB 4 GHz-es GDDR5 RAM fér, amelyek ugyanúgy 256 bites sínen kommunikálnak a GPU-val, mint a gyorsabb HD5800-asok esetében. Az osztrák webáruházakban már felbukkant egy-két modell, érdekes módon ott 800 MHz-es grafikus magot emlegetnek, mi csak örülnénk, ha nekik lenne igazuk. Már nem sokat kell aludni, hogy minden kiderüljön.

mit nem sikerült lefaragni, így a HD5450 és a HD4550 gyakorlatilag ugyanannyit kér enni. A probléma jelenleg az, hogy ugyan csak egy ezressel drágább az újonc az elődnél, de a kifutónak számító és még forgalomban lévő HD4650-ek is ezen az árszinten mozognak, és látható, mennyivel gyorsabbak. El kell tehát dönteni, hogy mi az elsődleges célunk az új videokártyával. Ha az elérhető legalacsonyabb fogyasztást, zajszintet és hőtermelést, esetleg három kijelző egyidejű kezelését akarjuk a legolcsóbban megúszni, akkor viszonylag életképes megoldás lehet számunkra a HD5450, főleg egy nagyon apró gépbe, ahol a félmagas nyák követelmény.
Az ilyen apró gépekbe viszont érdekes lehet még a HD5570 is, amely a most tesztelt három kártya közül a középső árban és teljesítményben is. Amint látható, a HD4670-et nem sikerült megvernie, néha elég közel tud hozzá kerülni, de mindenhol alulmarad. Az erősebb shaderteljesítmény, úgy látszik, a csökkentett textúrázókkal ennyire képes. Ami riasztóbb, hogy néhol mennyire visszafogja a HD5570-et az alacsony memória-sávszélesség. A HD5670 shader mindössze 19%-kal erősebb, játékok alatt viszont olykor 40% feletti eltérés is tapasztalható. Az összehasonlítás kedvéért bekerült a pakliba HD4550 is, hogy látható legyen, mekkora a teljesítménybeli ugrás az alsó és az alsó-középkategória között. 70%-os felárért 120%-os kakaótöbbletet kapunk, nem tűnik rossz üzletnek. Ami a hőmérsékleteket illeti, a HD5570 nem volt éppen egy hűvös darab, cserébe nem zajongott túl sokat. A HD4670 zajosabb, de hidegebb volt. Fogyasztásban viszont abszolút domborít a második legolcsóbb DX11-es Radeon, ugyanis 20 W-tal kevesebbel is beéri, mint a HD4670, amellyel a HD5670 van egy kalapban. Ha már szóba került, akkor vesézzük ki mostani cikkünk harmadik szereplőjét is. A HD5670 gyakorlatilag a HD5570 magasabb órajelen futó és lényegesen nagyobb memória-sávszélességgel bíró változata, amely kizárólag teljes méretű nyákra épül, így lapos gépekbe nem szerelhető be. Sebességét tekintve a GeForce 9800GT környékén van, árban egyelőre nem igazán jó, de ha az 512 MB-os verziók ára lejjebb megy, akkor a 20-asok alján érdemes elgondolkodni rajta, hiszen egy kis tuninggal nem csinálunk rossz vételt. Jelenleg viszont jobban járunk, ha találunk valahol HD4850-et 30 ezer forint alatt, esetleg HD4770-et 25 ezer forint alatt.



ÖSSZEGZÉS

Kétféleképpen lehet megközelíteni a frissen bemutatott Radeonokat. Az egyik hozzáállás szerint DX11-es videokártyák kerültek forgalomba, amelyek az új API-t elég nehezen, vagy leginkább sehogy nem tudják kihasználni, hiszen sebességük csak alacsony felbontásnál elegendő például a tesszellációhoz. A másik megközelítés szerint kaptunk három olyan videokártyát, amelyek ugyan teljesítményben nem nyújtanak többet az eddigieknél, viszont kevesebbet fogyasztanak, kivétel nélkül három monitort kezelnek, és a két olcsóbb példány nagyon apró házakban is alkalmazható. A két hozzáállás között óriási különbség van, mi a másodikat helyezzük előtérbe az értékelésnél, ugyanis egyértelmű, hogy az AMD-nek leginkább az volt a célja, hogy azonos gyártástechnológiával állíthassa elő az összes videokártyát kategóriától függetlenül. Ahhoz, hogy érdemben történjen is valami, egy-két plusz szolgáltatást és képességet is tettek a receptbe, így biztosak vagyunk benne, hogy meglesz az a réteg, akinek a három kártya valamelyike meg fog felelni. Nekünk az 512 MB-os HD5570 tűnik a legéletképesebbnek, hiszen akár mini ITX házakba is betehetjük a TV alá, teljesítménye HD felbontáshoz megvan, ráadásul viszonylag keveset is fogyaszt. Három monitorral dolgozó munkásemberek is örülni fognak neki, főleg, ha ők se szeretik a méretes gépházakat. Az AMD-nek tehát teljes a DX11-es palettája (illetve majdnem, lásd a boxot), az NVIDIA pedig még egyetlen VGA-t nem tudott letenni az asztalra, amely az új API-t támogatná…«

» TESZTKONFIGURÁCIÓ:

Gigabyte P35-DS3, Intel Core 2 Duo E8400, 2x1GB Geil Ultra DDR2-800MHz, Corsair TX650, Windows 7 Professional 64bit, AMD Catalyst 10.1, NVIDIA Forceware 196.21

A tesztkonfigurációt az iPon Computer Kft. biztosította a PC Guru számára.

TERABÁJTOK BŰVÖLETÉBEN

2 TB-os merevlemezek tesztje

A HD filmek és a gigantikus méretű játékok, valamint a digitális fotózás előretörésének idejében a felhasználók minél nagyobb adattárolókra vágynak. Megvizsgáltuk a piacon kapható négy legolcsóbb 2 TB-os meghajtót, hogy kiderüljön, melyik az ideális adattárolásra.

írta» Horváth Patrik

Az 1 TB-os merevlemezek ma már teljesen átlagosnak számítanak, de a tárolásra hajtó felhasználók között az igazán nagy favoritok kétségtelenül az 1,5 TB-os lemezek. A legnagyobb, 2 terás példányok már egy éve velünk vannak, de egészen mostanáig tartott az az árcsökkenési folyamat, ami után elmondható, hogy már érdemes elgondolkodni a megvásárlásukon. Mostani cikkünkben négy ismert márka egy-egy HDD-jét vettük nagyító alá, hogy megvizsgáljuk melegedésüket és zajszintjüket, illetve kiderítsük, hogy miként bánnak a kisebb és nagyobb fájlok kezelésével a mindennapokban.

HITACHI DESKSTAR 7K2000

Tesztünk legolcsóbb darabja a Hitachitól származik. Felépítését tekintve több szempontból is kilóg a sorból a 7K2000. Egyrészt a 2 TB-os kapacitást a szokásos négy helyett öt tányérral éri el (így egy tányér mérete nem 500, hanem 400 GB), másrészt fordulatszáma 7200 rpm, szemben a többiek 5400-5900-as értékével. Ez a két adat nagyjából kompenzálja egymást, így sebességben nem várunk jelentős eltérést a többi három modelltől. Ez a felépítés ráadásul rosszabb, mint a négy tányér alacsonyabb fordulaton, ugyanis többet kell mozognia a fejnek, ráadásul magasabb fordulatszám mellett, ami várhatóan magasabb zajszintet eredményez majd.

SAMSUNG F3 2 TB

A Samsung tavaly ősszel dobta piacra első F3 szériás merevlemezeit, amelyek közül az 500 GB-os bizonyult a legnépszerűbbnek. Az egytányéros HDD rettenetesen gyors volt, cserébe nem túl visszafogott zajszintet generálva. A 2 terás verzió papíron nem kellene, hogy a családba tartozzon, ugyanis 5400-as percenkénti fordulatszáma kirekesztené onnan. Négy tányérja egyenként 500 GB-os, cache memóriája a Hitachihoz hasonlóan 32 MB. Sajnos az F1 széria óta nem nagyon találkoztunk halk Samsung merevlemezzel, még a tárolásra szánt F2 Eco Green sem volt az igazi, a legtöbb problémát mindegyik egységnél a rezonanciára való hajlam jelenti, amely egy átlagos számítógépházban érdekes jelenségeket tud eredményezni. Meglátjuk, vajon sikerült-e ezen a rossz szokásán változtatnia a gyártónak, a sebességgel – statisztikai alapon – kizárt, hogy bármi baj legyen.

SEAGATE BARRACUDA LP ECO 2 TB

Tavaly a Seagate is beszállt az alacsony fogyasztású merevlemezek gyártásába. Ahhoz, hogy némileg vonzóbbá tegyék saját portékájukat, a percenkénti fordulatszámot a kategóriában megszokott 5400-as értékről 5900-ra növelték, miközben a 32 MB cache memóriát megtartották. Felépítését tekintve a 2 TB-os LP Eco is követi a Samsung által kitaposott ösvényt, azaz négy tányérja egyenként 500 GB-os. A mezőnyben ez a legdrágább darab, így értelemszerűen sokat kell letennie az asztalra ahhoz, hogy a végelszámolásnál győztesként legyen kihozható.

WESTERN DIGITAL CAVIAR GREEN 2 TB

A Western Digital a mezőny legrutinosabb tagjának számít, legalábbis ami a merevlemezgyártást illeti. Évekkel ezelőtt ők kezdték el az egész zöldhullámot a Green Power sorozattal, amely sok-sok év után újra visszahozta a köztudatba az 5400-as fordulatszámot. Bár az első szériás zöld merevlemezek nem voltak problémamentesek, a sajtó lépten-nyomon azt hangoztatta, hogy az egyre gyorsabb, de zajosabb HDD-k között üdvözítő volt látni egy visszafogott tempójú, de rendkívül halk családot is. A WD már a sokadik generációnál tart, a kezdeti Green Power nevet lecserélték a kevésbé hangzatos Caviar Greenre, és a legújabb tagok már támogatják a cég által szorgalmazott Advanced Formatot is, amiről a boxban olvashattok. A cég 2 TB-os vinyója a Seagate LP-jével van egy árban, így ez az összecsapás érdekesnek ígérkezett, főleg azért, mert a WD volt az egyetlen, ami 64 MB cache memóriát aggatott a HDD-jére.

LEHET-E HALK, AMI GYORS IS?

Tekintettel arra, hogy ezeket a merevlemezeket elsősorban tárolásra fogják megvenni az emberek, rögtön a zajszintméréssel kezdtünk. A leghangosabb kétségtelenül az öttányéros Hitachi volt, ami mind seekelésnél, mint fájlok írásánál jócskán hallatta a hangját. Rezonálásra nem nagyon hajlamos szerencsére, így jó eséllyel házba szerelve sem lesz

MÉRÉSEK	HITACHI DESKSTAR 2 TB	SAMSUNG F3 2 TB	SEAGATE LP 2 TB	WD CAVIAR GREEN 2 TB
ATTO DISK BENCHMARK 4K OLVASÁS/ÍRÁS (MB/S)	24,5 / 11,8	77,2 / 75,6	67,8 / 66,9	59,8 / 60,4
ATTO DISK BENCHMARK 64K OLVASÁS/ÍRÁS (MB/S)	129,4 / 128,8	108,1 / 123,4	127,2 / 124,5	112,3 / 108,4
CRYSTALDISKMARK 2.2 512K OLVASÁS/ÍRÁS (MB/S)	54,84 / 49,81	49,65 / 101,9	54,3 / 88,74	66,15 / 121,1
CRYSTALDISKMARK 2.2 4K RANDOM OLVASÁS/ÍRÁS (MB/S)	0,795 / 1,298	0,64 / 2,637	0,772 / 1,813	0,882 / 1,455
HDTACH 3.0.4.0 ÁTLAGOS OLVASÁS (MB/S)	106,2	86,9	99,2	88,6
PCMARK VANTAGE				
WINDOWS DEFENDER (MB/S)	23,73	15,64	23,47	19,08
JÁTÉK (MB/S)	16,01	12,11	14,84	12,65
FOTÓK IMPORTÁLÁSA (MB/S)	53,24	32,06	51,94	49,53
RENDSZERINDÍTÁS (MB/S)	17,82	15,65	17	14,49
VIDEOSZERKESZTÉS (MB/S)	36,65	32,16	40,3	26,56
WINDOWS MEDIA CENTER (MB/S)	70,42	60,96	91,4	64,21
ZENÉK HOZZÁADÁSA A MEDIA PLAYERHEZ (MB/S)	8,07	7,42	7,68	5,92
ALKALMAZÁSOK BETÖLTÉSE (MB/S)	4,34	4,11	4,24	3,47
NAGY FÁJLOK KICSOMAGOLÁSA WINRAR/7-ZIP (MP)*	272 / 177	242 / 166	302 / 202	312 / 198
4140 DARAB MP3 FÁJL MÁSOLÁSA (MP)*	281	211	242	347
PARTÍCIÓK KÖZÖTTI MÁSOLÁS (MP)*	189	182	244	198
MAXIMÁLIS HŐMÉRSÉKLET (CELSIUS-FOK)	44	37	37	40
KISKERESKEDELMI BRUTTÓ ÁR**	36 EZER FT	38 EZER FT	43 EZER FT	42 EZER FT

* A kisebb érték a jobb ** 2010. február 18-án

rosszabb a helyzet. A Samsung F3 követte, ami írás alatt csendben volt, olvasás és seekelés alatt viszont már volt hangja. Legnagyobb problémája viszont, hogy rezonanciára iszonyúan hajlamos, így egy rezgéscsillapításra nem felkészített számítógépházban további zajjal kell számolnunk, ami a vékony alumíniumból készült oldallapok esetében halk búgásban nyilvánulhat meg. A Seagate elég nagy lépést tett a minimális zajszint felé, egyedül a fejpozicionálás alatt volt némi hangja, plusz bekapcsoláskor, ettől eltekintve nálunk megütötte az elvárt mércét. Diadalát azonban rögtön derékba törte a Western Digital Caviar Greenje, aminek egész egyszerűen semmilyen körülmények között nem volt hangja. Akármit csináltunk vele, csendben tette a dolgát, így a teljesítménytesztek előtt abszolút a figyelem középpontjába került.

ÍGY TESZTELTÜNK

Ha a táblázatra pillantunk, akkor láthatjuk, hogy egyértelmű győztest nem lehet hirdetni a sebességversenyben. Nagyjából a Western Digitalra lehet ráfogni, hogy jellemzően a mezőny végén foglalt helyet, de a Seagate alacsony fogyasztású HDD-je is hol lassú, hol pedig gyors volt. A mindennapos használat szemléltetésére fogtunk egy 4140 darab MP3 fájlt tartalmazó mappát és az 500 GB-os Samsung F3-ról átmásolgattuk mindegyik 2 terás vinyóra. Itt a szintén F3 szériás Samsung volt a leggyorsabb, és meglepő módon még a Seagate is a Hitachi előtt végzett. A WD Caviar Greenje messze a leglassabbnak bizonyult, úgy látszik, a némaságnak komoly ára van. A nagy felbontású videók jellemzően ilyen vagy olyan csatornákon keresztül, de tömörítve jutnak el a felhasználókig, így megnéztük, hogy egy 8 GB körüli fájlt mennyi idő alatt csomagol ki (közel száz darabból) a két legnépszerűbb tömörítőprogram. Attól függetlenül, hogy mindkét alkalmazás egyetlen szálon dolgozik csak, a 7-Zip sokkal hamarabb végzett a feladattal, mint a WinRAR, de ez jelen esetben részletkérdés. A Samsung F3-asa itt is nyert, viszont ezt a Hitachi követte, míg a két leghalkabb merevlemez már jelentős lemaradást könyvelhetett el. Elképzelhető, hogy valaki a hatalmas tárhelyből lecsíp egy 40 GB-os részt rendszerpartíciónak, és az átmenetileg letöltött anyagokat rendszerezve akarja áttenni egyik meghajtóról a másikra. Éppen ezért létrehoztunk mindegyik vinyón egy 40 GB-os elsődleges és egy 1823 GB-os másodlagos partíciót, majd a kisebbikről a nagyobbikra másoltuk át az előbb említett tömörített állományokat. Itt is a Samsung és a Hitachi végzett az élen, viszont nem sokkal lemaradva a Western Digital HDD-je jött be harmadiknak, az igencsak leszakadt Seagate előtt. Miután jól megizzasztottuk mind a négy merevlemezt, a HDTune segítségével megmértük a hőmérsékletüket. Egyértelmű volt, hogy az öttányéros, percenként 7200-at pörgő Hitachi lesz a legmelegebb. A szabad levegőn mért 44 fok azt jelenti, hogy házba beszerelve nyáron már könnyedén 50 fok fölé kúszhatunk komolyabb másolgatások után, így nem árt egy ventilátort készenlétbe helyezni. A Western Digital Caviar Green a maga 40 fokával némileg csalódást okozott, még ha nem is nagyot. A rendkívül alacsony zajszintért hajlandóak vagyunk sok mindent elnézni, a hőmérséklet is ide tartozik, főleg azért, mert a Samsung és a Seagate is egyaránt 3 fokkal tudott csak jobb eredményt produkálni.

MELYIKET VEGYEM?

Természetesen joggal merül fel a kérdés, hiszen négy, egymástól minden szempontból eltérő megoldással van dolgunk. Ha kizárólag tárolásra keresünk merevlemezt, akkor egyértelmű, hogy a Western Digital Caviar Greenjével járunk a legjobban, még akkor is, ha a Seagate-tel karöltve ez a mezőny legdrágább HDD-je. Amennyiben rendszernek is használnánk az óriási vinyót, esetleg pár ezer forintot elvi okokból is spórolni akarunk, akkor a Samsung SpinPoint F3-on érdemes lehet elgondolkodni. A tesztben szereplő meghajtók mindegyikére 3 év garancia vonatkozik.

A Samsung és Hitachi HDD-ket az iPon Computer Kft-től, míg a Western Digital és Seagate merevlemezeket az Oázis Computertől kaptuk tesztelésre.«

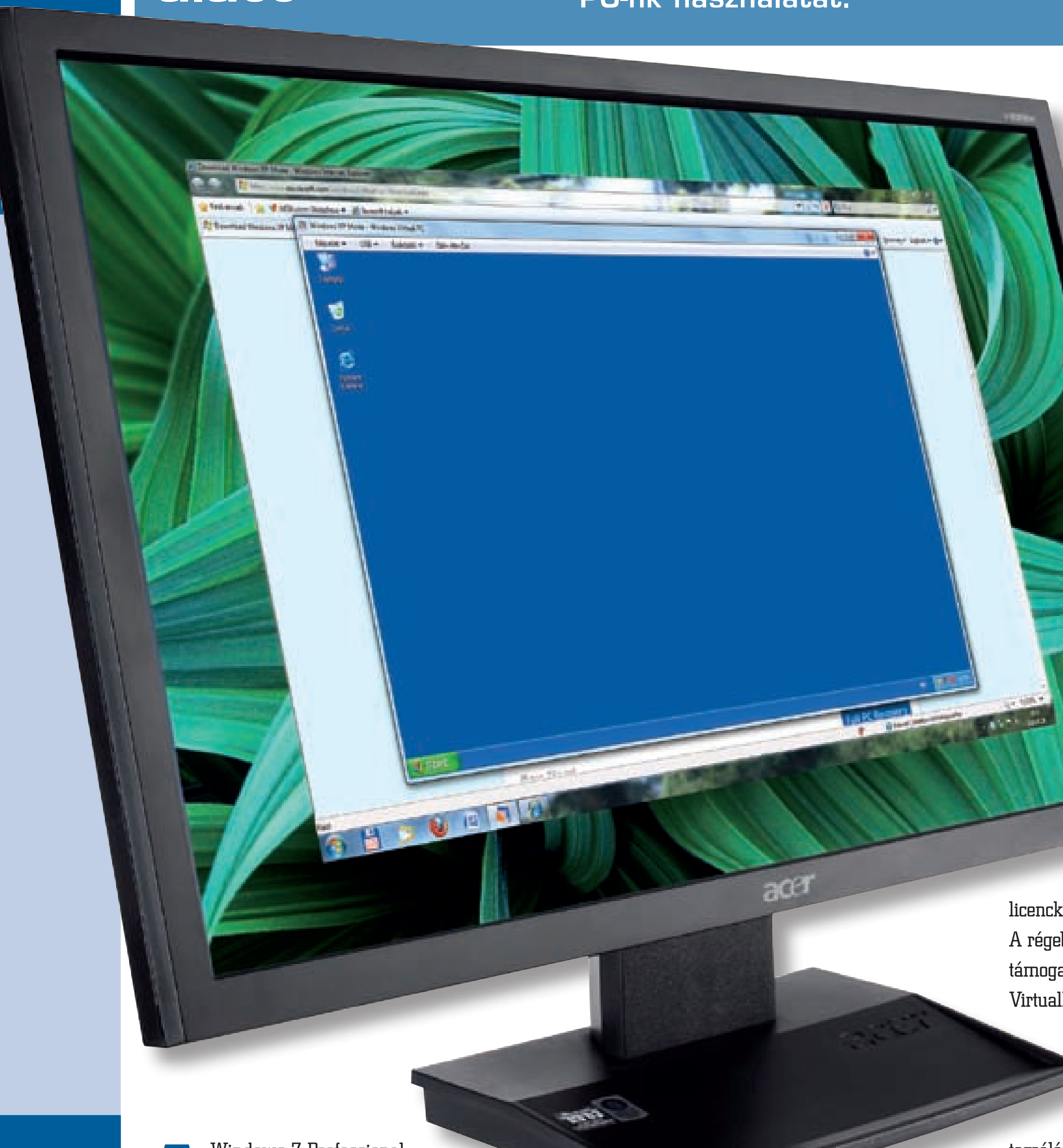
» ADVANCED FORMAT TECHNOLÓGIA

A merevlemezek nagyon régóta 512 bájtos szektorokra vannak osztva, ami a növekvő sűrűség és kapacitás miatt meglehetősen rontja a fejlődést. Minden egyes szektor tartalmaz ugyanis egy szinkronizáló és egy ECC blokkot (előbbit a szektor elején, utóbbit a szektor végén találjuk). A Western Digital által szorgalmazott Advanced Format lényege, hogy a szektorokat 4 kilobájtosra, tehát a mostani nyolcszorosára hizlalják, így hét darab szinkronizáló blokkot is megspórolhatunk. A megnövekedett szektorméret miatt viszont nagyobb ECC-re van szükség, ám még így is kevesebb helyet vesz el az új technológiával létrejött kialakítás, ha azonos méretű hasznos adatot vizsgálunk 512 és 4096 bájtos szektorokkal. Jelenleg az AF-et támogató merevlemezek nem jelentenek túl nagy előnyt, viszont a jövőre nézve ez a technológia az egyik kulcsa annak, hogy a mostaninál nagyobb kapacitású merevlemezek készülhessenek. Az AF-et a Windows Vista és a Windows 7 már alapból támogatja, Windows XP-felhasználóknak külön programra és a HDD-k jumperelésére is szükség van.

GÉP A GÉPBEN

Virtuális XP Windows 7 alatt

A modern processzorok már jó ideje támogatják a virtuális gépek használatát. Egyelőre kevés felhasználó él ezzel a lehetőséggel a hétköznapokban, pedig sok esetben kényelmesebbé és biztonságosabbá tehetjük vele PC-nk használatát.



A Windows 7 Professional és Ultimate (valamint az Enterprise) verzióit előkészítették az úgynevezett XP módra. Ezzel a funkcióval minden XP alkalmazás használható közvetlenül Windows 7 alatt, kompatibilitási gondok és nyakatekert beállítások nélkül. A virtuális gépek kiválóan alkalmasak arra, hogy a régit megtartva egy második vagy egy új operációs rendszert teszteljünk, vagy például arra, hogy a virtuális környezetből biztonságosan internetezzünk. Főleg akkor nagyon praktikusak, ha segítségükkel az adatcsere a virtuális és a valódi rendszer között simán és nagyobb konfigurációs munka nélkül sikerül. Egy további előny: aki egy új operációs rendszer mellett döntött, az többnyire nem szeretne lemondani a megszokott alkalmazásokról – egy virtuális gépen a korábbi operációs rendszerrel ez gond nélkül megvalósítható. Ebben a kérdésben szerencsés módon a Microsoft hallgatott a felhasználók kritikájára, akiknek a Vistára váltás után gyakran nemcsak egyes hardvereket kellett kicserélniük, néhány alkalmazást sem tudtak többé elindítani. Ráadásul ilyenkor többnyire semmiféle kompatibilitási mód nem segített.

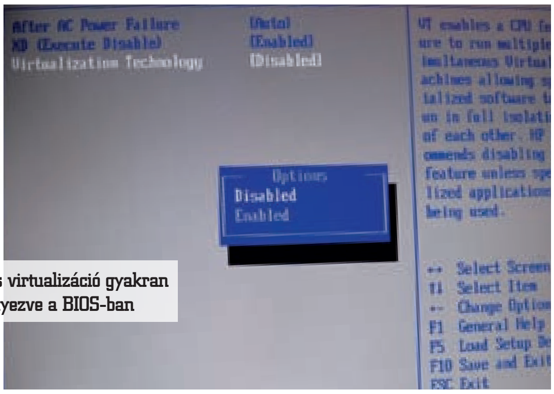
A Windows 7 három változatához, a Professionalhez, Ultimate-hez és Enterprise-hoz ezért a Microsoft integrált egy megoldást minden XP-felhasználó számára, amellyel úgy dolgozhatnak Windows XP alatt, mintha az integrált része lenne a Windows 7 környezetnek. Ezt a prémium kompatibilitást biztosító szolgáltatást azonban kevésbé a magán-, mint inkább a vállalati felhasználóknak szánták – ezért az XP mód a Windows 7 Home Premiumból (és az ennél olcsóbb változatokból) már teljesen hiányzik is.

A magánfelhasználók alkalmazhatják helyette a Virtual PC 2007-et SP1-gyel, amely hivatalosan ugyan nem működik Windows 7-tel, de egy kísérletet azért megér, mert a kezdeti hibaüzenet ellenére úgy tűnik, működik. Ugyanígy a Windows XP módhoz tartozó XP virtuális képfájlt is bárki letöltheti, ám a 30 napon túli használathoz szüksége lesz egy legális Windows XP licenckulcsra.

A régebbi Virtual PC 2007 hátránya: nincs USB-támogatás. A második lehetőség az ingyenes VirtualBox lenne, amely együttműködik az USB porttal, 3D-s emulációja is van, Linux-támogatása is jobb, viszont nehézkesebb a pontos beállítása.

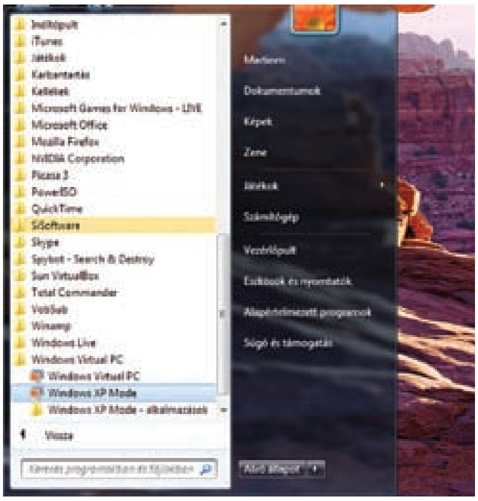
Az XP mód minden nehézség nélkül integrálódik a Windows 7-be (Seamless Mode):

- Az olyan mappák, mint a Dokumentumok, azonnal közösen használhatók Windows 7 és XP mód alatt egyaránt
- USB perifériákat, amelyek a Windows 7-es számítógépre vannak csatlakoztatva, szintén azonnal lehet XP módban is használni. Ide tartoznak például a nyomtatók, szkennerek, USB kulcsok és memóriakártyák, külső merevlemezek vagy a digitális fényképezőgépek is
- A nyomtatási feladatokat, amelyeket XP módból indítunk, közvetlenül a Windows 7 nyomtatójára továbbíthatjuk
- Bármikor lehet a vágólapon keresztül adatot cserélni



»A hardveres virtualizáció gyakran nincs engedélyezve a BIOS-ban

»XP módban úgy dolgozhatunk, mintha nem is lenne második operációs rendszer a gépen



»A letöltési sorrendet – PC-ellenőrzés, nyelvkiválasztás, majd Virtual PC és XP lemezképletöltés – érdemes betartani

AZ XP MÓD HASZNÁLATÁNAK FELTÉTELEI

Az XP mód használatának általános feltétele: a számítógépünk processzorának alkalmasnak kell lennie a virtualizációra (AMD-V vagy Intel VT). Ha a CPU nem támogatja a hardveres virtualizációt, akkor az XP mód sem használható. További probléma: még ha a processzorunk meg is felel a követelményeknek, akkor sem biztos, hogy azonnal hozzákezdhetünk. Sok számítógépnél ugyanis ki van kapcsolva a virtualizáció.

Hogy ez így van-e, azt könnyen kideríthetjük például a Microsoft havdetection eszközével, vagy a SecurAble nevű programmal. Ha ez utóbbi az indítás után Locked OFF jelentést ad, az egyrészt jó jel: a CPU-nk alapvetően képes a virtualizációra, csak még nincs ez a speciális funkció bekapcsolva. Hogy ezen változtassunk, be kell lépnünk az alaplap BIOS-ába, és ott megkeresni a megfelelő beállítást. AMI BIOS-nál például a Power menüpont alatt rejtőzik a Virtualization Technology opció. Módosítsuk az előzetes beállítást Enabledre (engedélyezve), mentsük a módosítást (F10), és indítsuk újra a PC-t. Ha most újból elindítjuk a SecurAble-t, a Locked ON vagy YES üzenetnek kell megjelennie az ellenőrző program ablakában.

További hardverfeltételként a Microsoft a Windows 7 32 bites verziójához legalább 1 Gbájt memóriát, a 64 biteshez 2 Gbájtot nevez meg. Mi mindkettőhöz legalább 2 Gbájtot javaslunk. Ehhez jön 10-15 Gbájt szabad tárhely merevlemezünkön, valamint egy videokártya, amely minimum a DirectX 9-es szabvánnyal kompatibilis. Ha minden hardverfeltétel teljesül, még mindig hiányoznak az alkalmazások. Ezeket a Microsoft weboldaláról szerezhetitek be.

ELŐKÉSZÍTÉS AZ XP MÓDRA

Alapjában véve az XP mód a Microsoft Virtual PC egy módosított verziójából, valamint a Windows XP Professional SP3 oprendszer virtuális merevlemez-képfájljából áll. A módosítás oka, hogy virtualizációs technológiával rendelkező CPU-ra van szükség hozzá – magához a Virtual PC 2007-hez (vagy a VirtualBoxhoz) ez nem alapfeltétel.

Egyébként az XP módhoz használt Microsoft Virtual PC-t arra is használhatjuk, hogy XP helyett egy alternatív operációs rendszert – mint például a Linux – telepítsünk, még akkor is, ha a Microsoft csak XP-vel, Vistával vagy Windows 7-tel ígér hibátlan működést. Gazdarendszerként azonban a Windows 7 fent nevezett verzióinak valamelyike alapfeltétel. Mind a Virtual PC, mind a Windows XP rendelkezésre áll jelenleg letölthető csomagként a www.microsoft.com/virtual-pc/download.aspx címen. A telepí-

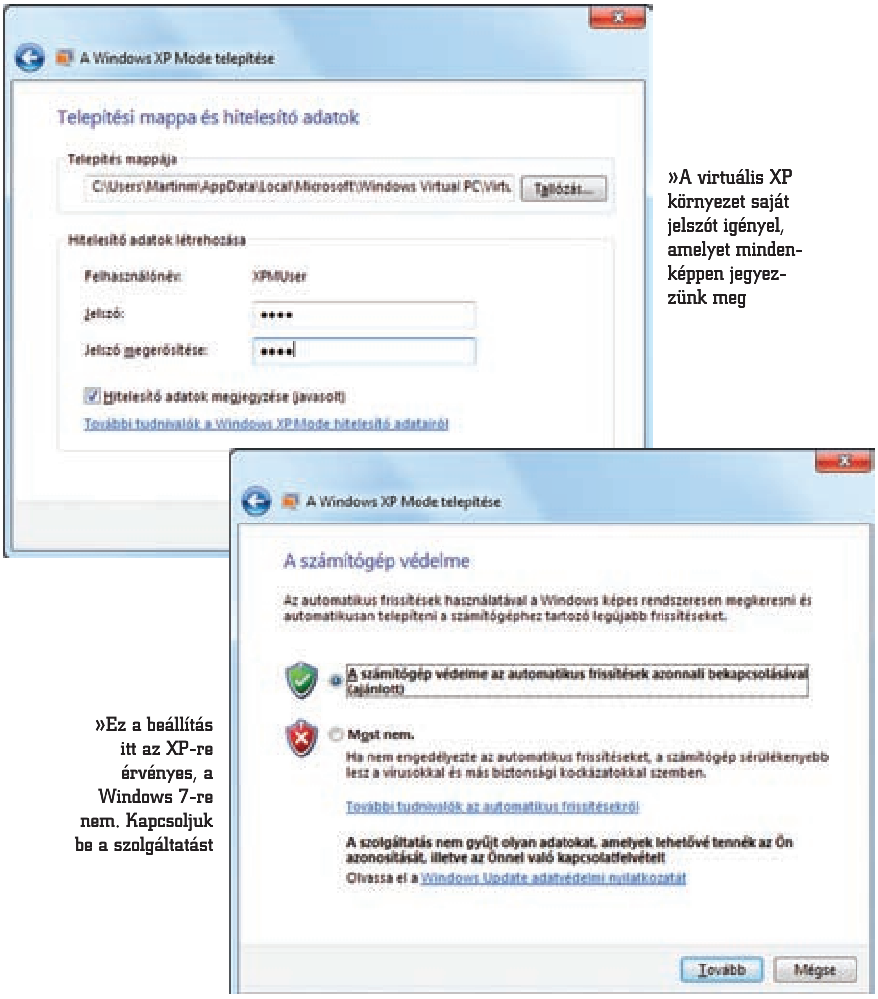
»CPU-K VIRTUALIZÁCIÓS TECHNOLÓGIÁVAL

Aki előzetesen meg akar győződni róla, hogy CPU-ja alkalmas-e a virtualizációra, az közvetlenül az Intelnél és az AMD-nél informálódhat. Az ark.intel.com/VTList.aspx címen például az Intel összeállított egy listát az alkalmas processzorokról. Az AMD-nél a products.amd.com címen találunk ilyen listát – a processzor-összehasonlításnál célzottan szűrhetünk virtualizációra.

tés három lépésben történik: 1. Először válasszuk ki, hogy milyen verziójú, 32 vagy a 64 bites Windows 7 van a gépünkre telepítve, majd állítsuk be a nyelvet (az N jelölés az Internet Explorer nélküli változatot jelenti).
2. Kattintsunk a Windows Virtual PC linkre. A nagyjából 10 Mbájtos fájlt menthetjük vagy megnyithatjuk közvetlenül a telepítéshez, mint ahogy azt tesztünk során tettük. Hagyjuk jóvá igennel, hogy az update-et (lásd keretes írásunk: Virtual PC mint Windows Update) akarjuk telepíteni. Kövessük a további utasításokat. A telepítés eltart egy ideig, a végén pedig indítsuk újra a számítógépet. Másik lehetőségként természetesen mind a Virtual PC-t, mind az XP-t egymás után letölthetjük, és utána a telepítést kézzel egymás után elindíthatjuk.
3. Az újraindítás után a Windows 7 Start menüjében Minden program alatt megtaláljuk az új Windows Virtual PC bejegyzést, és benne a Windows XP módot. Ha rákattintunk, azt az üzenetet kapjuk, hogy a telepítőfájlt még le kell tölteni. Hagyjuk jóvá egy kattintással a Letöltést. Most ismét elindul a Microsoft-weboldal. Figyelem: először ismét állítsuk be az operációs rendszerünket és a nyelvet, és kattintsunk a Windows XP Mode linkre. Most nyugodtan ihatunk egy kávét, mert a Windows XP virtuális lemezkép, amelyet le kell tölteni és telepíteni, közel 500 Mbájt méretű.

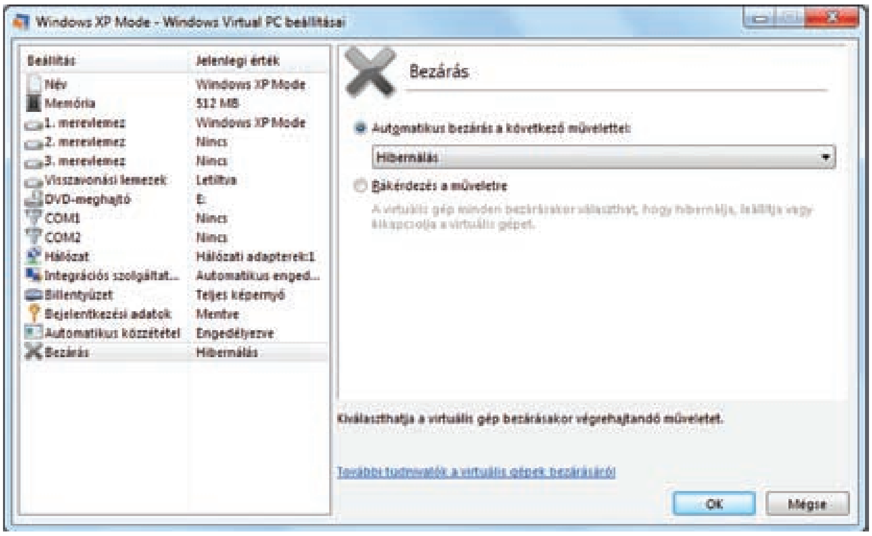
XP MÓD TELEPÍTÉSE

A Windows XP telepítése varázslóval történik. Egyszerűen kövessük az utasításait, míg a telepítés lezárul. Először hagyjuk jóvá a licencfeltételeket, majd a jelszó megadását kéri a telepítő. Ennek semmi köze a Windows 7-bejelentkezésünkhöz, csak az XP mód telepítésére szolgál. Hogy a jelszót ne kelljen mindig újra beírni, ajánlott meghagyni a Bejelentkezési információk mentése (ajánlott) beállítást. Következőként feltétlenül jelöljük meg az Automatikus update opciót. Ezek ugyanis kizárólag a virtuális XP gépre érvényesek. Még ha például a Windows 7-hez már be is állítottuk az automatikus update-et, ennek az XP-re nincs hatása. Ezért itt mindenképpen csináljuk meg a beállítást, hogy biztosra menjünk. Most a Telepítő indítása után egy hosszabb telepítési fázis következik, amely automatikusan lefut. Ezután a megszokott Windows XP indul el egy ablakban. Jelzi, hogy hiányzik a vírusvizsgáló program, lehet, hogy az asztali ikonok rendezése varázsló is megjelenik – innentől kezdve minden eddigi XP-felhasználó otthonosan fogja érezni magát.



»A virtuális XP környezet saját jelszót igényel, amelyet mindenképpen jegyezzünk meg

»Ez a beállítás itt az XP-re érvényes, a Windows 7-re nem. Kapcsoljuk be a szolgáltatást



»A virtuális gép beállításainak módosítása körülményes, de legalább részletes

»VISSZAVONÁSI LEMEZ AKTIVÁLÁSA

A virtuális XP-ben alapértelmezésként le van tiltva az úgynevezett visszavonási lemez. Pedig ez a szolgáltatás hasznos, ha programokat akarunk kipróbálni az XP konfigurációjának megváltoztatása nélkül. Aki a módosítások elvetését választja, automatikusan visszatér az utolsó konfigurációhoz. Ha be van kapcsolva ez a funkció, a módosítások egy ideiglenes fájlba kerülnek a merevlemezen, és így egyáltalán nem befolyásolják az XP-t. Így azonban csak egyetlenegy visszaállítási pontot lehet rögzíteni.

FINOMHANGOLÁS: XP MÓD KONFIGURÁLÁSA

XP alatt első lépésként indítsuk el a manuális update-et, és hozzuk az XP-t a legfrissebb állapotba. Az internetkapcsolat beállításával nem kell vesződnünk, mivel a virtuális rendszer automatikusan átveszi a Windows 7 beállításait. Először az eredetiség-ellenőrző program lesz letöltve, utána a fontos frissítések. Ezután az XP

gép már a legfrissebb állapotú – de még semmiképpen sincs optimálisan beállítva.

TÖBB MEMÓRIA HOZZÁRENDELÉSE

Aki elindítja a számítógép tulajdonságait, többek között látja, mennyi memória áll jelenleg a virtuális gép rendelkezésére. A tesztgép 512 Mbájtot mutatott. Akinek több fizikai memória van a gépében, jobb, ha ezt 1 Gbájtra növeli. Ezt az Eszközök/Beállítások menüből érhetjük el, ám aktív, jelenleg futó vagy hibernált XP-nél nem fog menni – ilyenkor csak az aktuális beállítást nézhetjük meg. A beállítások módosításához először „le kell állítani" az XP-t. Ez nem úgy megy, ahogy megszoktuk, vagyis a Start menüből – ott csak kijelentkezhetünk. Helyette üssük le a Ctrl+Alt+End billentyűkombinációt, és kattintsunk a Leállításra, majd a megjelenő listából is válasszuk a Leállítást, és hagyjuk jóvá OK-val. Most nyissuk meg a Windows 7 Start menüjét, és válasszuk a Minden program/Windows Virtual PC-t. Kattintsunk a Név alatt jobb egérgombbal a Windows XP Mode-ra (aki a fájlkiterjesztéseket bekapcsolta, Windows XP Mode.vmcx-et fog látni), és válasszuk a Beállításokat. Most már több memóriát rendelhetünk a virtuális géphez, például 1 Gbájtot.

TESTRE SZABÁS: TOVÁBBI BEÁLLÍTÁSOK

A Beállítások ablakban, az Integrációs szolgáltatások alatt látjuk, milyen eszközöket és meghajtókat használ együtt a Windows 7 és az XP. Ide tartoznak az olyan erőforrások is, mint a hangeszközök, a nyomtató vagy a cserélhető adattárolók – például egy beépített kártyaolvasó. Az XP-nek tehát akár a gazdarendszer minden meghajtója rendelkezésére áll, miközben a Windows 7 például nem látja az XP rendszer-meghajtóját. Minden program, amelyet újonnan XP alá telepítünk, automatikusan megtalálja az útját a Windows 7 Start menüjébe. Ha ezt nem akarjuk, a Beállítások menü Automatikus közzététel pontjában kikapcsolhatjuk. Aki az XP módot leállítja, az az XP-t alapértelmezésben csak hibernálja. Ezt a beállítást azonban megváltoztathatjuk a Bezárás műveletből. A Rákérdezés a műveletre paranccsal lehetőségünk van, hogy magunk válasszunk hibernálás, leállítás és kikapcsolás között. Érdemes a hibernálást választani, innen indul leggyorsabban az XP mód.

PROGRAMOK BIZTONSÁGOS TESZTELÉSE

Ha minden beállítással végeztünk, indítsuk el az XP-t a Minden program/Windows Virtual PC/Windows XP Mode útvonalon. Az XP menüsora még két érdekes funkciót kínál. Az USB eszközöket például kizárólagosan a Windows XP-hez rendelhetjük – ezáltal Windows 7 alatt ezek az eszközök automatikusan ki lesznek jelentkeztetve. Ugyanígy vissza is kapcsolhatjuk a közös használatot.

Az XP gép átmenet nélküli integrációja a Windows 7-es gazdagépbe azért működik ilyen jól, mert a Microsoft az ehhez szükséges illesztőprogramokból már sokat integrált. Aki egy kockázatos szoftvert szeretne XP alatt kipróbálni, az átmenetileg kikapcsolhatja az illesztőprogramokat. Ez az Eszközök menüből az Integrációs szolgáltatások letiltása paranccsal megy. Ezzel az adatcserét a Windows 7-tel tökéletesen kikapcsoltuk, így a teszt egyedül az eredeti XP környezetben zajlik, és ezáltal biztonságosan lefuthat. Később az Eszközökből visszakapcsolhatjuk ezt a funkciót.

XP MÓD A GYAKORLATBAN

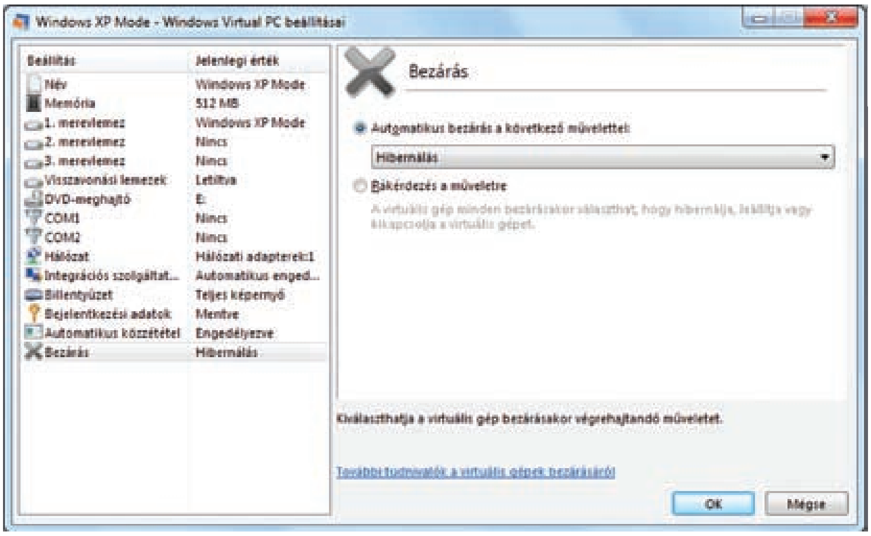
Az XP-s gép hardvere nagyon szegényes, így a hardver közeli alkalmazások többnyire nem, vagy csak nagyon lassan működnek rajta. Ezek közé tartoznak azok a játékok is, amelyekhez hardveres 3D gyorsítás szükséges.

Mivel a Windows XP biztonsági központja nem nyugszik, amíg teljes nem lesz a védelem, elsőként telepítsünk egy antivírus programot. Később minden telepített alkalmazást megtalálunk a Windows 7 Start menüjében Minden program/Windows Virtual PC/ Windows XP Mode - alkalmazások alatt.

Az XP mód indításának két változata van, amelyek nem lehetnek egyszerre engedélyezve:

- Az XP mint „virtuális számítógép" egy Windows-ablakban
- Virtuális XP-alkalmazás teljes Windows 7 környezetben

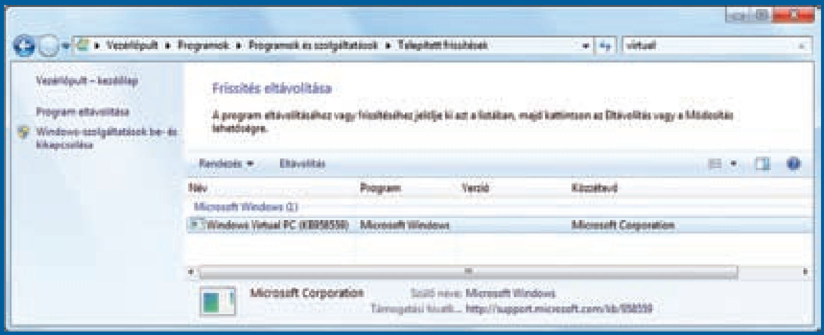
Tehát nem lehet a Firefoxot mint XP alkalmazást elindítani, és vele egy időben ugyanazt a virtuális XP-t mint virtuális gépet is megnyitni.«



»Ezzel a beállítással magunk szabjuk meg, mi történjen az XP mód leállításakor

»VIRTUAL PC MINT WINDOWS UPDATE

Ha úgy döntünk, nincs többé szükségünk a Microsoft Virtual PC kiegészítésre, és el akarjuk azt távolítani számítógépünkről, akkor nem alkalmazásként találjuk meg a Vezérlőpult/Programok és Szolgáltatások menüpontjában, hanem beépülő Windows Update-ként (Telepített frissítések megjelenítése), amit ugyancsak ebből az ablakból érhetünk el. Ezzel szemben a Windows XP mód lemezkép már a szokásos helyen, a programok listáján jelenik meg mint telepített program.



»A program nem alkalmazásként, hanem Windows-frissítésként települ fel

NEC MULTISYNC EA231WMI

»Eszköz: monitor
»Info: www.nec-display-solutions.com
»Ár: 110 000 Ft
ÉRTÉKELÉS: 9.2

A 23"-os Full HD monitor nagy látószögű IPS panelt kapott, aminek további jó tulajdonsága a remek színkezelés. Gyárilag három plusz két beépített profilt találunk a menüben: a hármat mi magunk módosíthatjuk, míg a másik kettő a natív és sRGB értékeket tárolja. Utóbbit célszerű használni, hiszen a szemnek leginkább kellemes 6500K-s beállításhoz ez áll legközelebb. A fényerőtartomány kellően széles, ráadásul lehetőségünk van a környezet és a monitor által megjelenített tartalom alapján is automatikusan szabályoznunk azt. Az Eco mód segítségével némileg csökkenthetjük az amúgy se magas (tipikusan 45 W-os) fogyasztást. Az előre beállított profilok közül egyértelműen a Standardot érdemes használni, a többi háromnál a képélességet túlerőltette a gyártó, a Dymanic pedig ugyanazt a képet eredményezi, mint a Standard, csak nincs letiltva a dinamikus kontraszt. A monitor multimédiás mivolta miatt tartalmaz egy 2x1 W-os sztereó hangszórópárt is, amelyek némi állítgatás után, ha zenehallgatáshoz nem is, filmnézéshez még megfelelőek. Sokkal fontosabb viszont, hogy a kijelző oldalában megbújik egy rendkívül jó minőségű fejhallgató-kimenet, valamint – némileg süllyesztve ugyan – de találunk még három USB kimenetet (kettőt oldalt, egyet hátul) is. Videobemenetekből hármat kapunk, egy analógot és két digitálisat. Meglepő, hogy a cégnél nem a HDMI lett a második digitális kimenet, hanem a mostanában egyre inkább népszerű DisplayPort. Jelen esetben ez annyiban tűnik szerencsétlen választásnak, hogy HDMI-n keresztül a képpel együtt a hang is átjöhetett volna, így megspórolhattunk volna egy kábelt. A natív felbontástól való eltérés a szokásosnál valamivel kisebb minőségromlást eredményez, a 16:9-es képaránytól való eltérést pedig 1:1 pixel megjelenítéssel nem, csak aránymegtartással tudja kezelni a TFT (előbbinek amúgy sem sok értelme van már alacsony felbontásoknál). Ha játékra szeretnénk fogni a monitort, annak sincs akadálya, a 14 ms-os válaszidő ne tévesszen meg minket, ugyanis IPS paneleknél egészen máshogy mérik ezt az értéket. A modern TN-es kijelzőknél némileg lassabb az EA231WMi, de hacsak nem vagyunk hardcore gamerek, akkor aligha lesz vele bajunk.

A tesztterméket biztosította: Oázis Computer (www.oaziscomputer.hu)

»Eszköz: noteszgép
»Info: hu.asus.com
»Ár: 490 000 Ft
ÉRTÉKELÉS: 8.6

ASUS G73JH

A G73JH-ban dolgozó Core i7-720QM processzor az Intel Nehalem architektúrájára épül, és négy magján felül Hyper Threading-támogatással is ellátták, így összesen nyolc szál kezelésére képes egy időben. Alapórajele 1,6 GHz, amely a Turbo Boost technológiának köszönhetően akár 2,8 GHz-ig is felkúszik abban az esetben, ha csak egy processzormagot terhelő alkalmazást futtatunk. Az üresjáratban viszonylag csendes, de terhelésre már zajos hűtőrendszer a processzort 74 fokig engedte felmelegedni. A megjelenítésért és a játékok zökkenőmentes futtatásáért az egyik, ha nem a leggyorsabb mobil videokártya, a Mobility Radeon HD5870 felel. A DX11-es grafikus mag 800 shadert tartalmaz, melyek 700 MHz-en ketyegnek, így valamivel visszafogottabb sebességre képes, mint az asztali HD5770. Játék során monitoroztuk a hőmérsékletét, és a kezdeti 60-70 fokról bőven 100 fölé emelkedett, ami azért probléma, mert 110 foknál bekapcsol a hardveres hővédelem, és leállítja a gépet. A töltések idejének minimalizálása érdekében a két, egyenként 320 GB-os merevlemez 7200-at pörög percenként, a központi memória pedig a processzor által maximálisan támogatott 8 GB. Szerencsére az amúgy sem olcsó notebookot nem drágította tovább a gyártó Blu-ray meghajtóval, így a szokásos DVD-írót kapjuk. Ami az ergonómiát illeti, a háttérvilágítással megspékelt billentyűzet elég jól használható. A touchpad a géphez mérten ugyan nem, de egyébként óriási méretű, multitouch mozdulatokat viszont nem támogat. Szintén furcsa dolog, hogy a 802.11n-es WLAN és a 2.1-es Bluetooth mellett a notebook nem rendelkezik USB 3.0-s csatlakozóval, és térhangzást is csak HDMI kimeneten keresztül lehet kicsikarni belőle. A 17,3"-os Full HD LED kijelző nagyon szép képet ad, és TN panelhez képest a látószöge is jó. Fényerőtartománya nagy, és válaszideje is alacsony, így játékra kiválónak bizonyult. A 75 Wh-s, 8 cellás akkumulátor az iszonyú erejű gépet minimális fényerőn két óráig tartotta életben, de ha folyamatosan böngésztünk, akkor másfél óránál sokkal többre nem számíthattunk. Maximális fényerő mellett a Full HD filmeket egy és negyed óráig élvezhetjük, míg ha útközben szeretnénk játszani, nem sokkal 50 perc után feltétlenül mentsünk egyet.

Tesztgép: az Asus Magyarországtól

»Eszköz: netbook

»Info: www.samsung.hu

»Ár: 119 000 Ft

ÉRTÉKELÉS: 8.0

SAMSUNG NB30

Pár héttel ezelőtt tartotta hivatalos bemutatóját a Samsung Magyarország abból az apropóból, hogy immáron hazánkban is útnak indították a cég első netbookjait és notebookjait. Ebből a jeles alkalomból a 10,1"-os NB30-at kaparintottuk meg egy rövid teszt erejéig. A gép rendkívül masszív műanyag vázat kapott, fényes felülettel sehol sem találkozunk, még a LED-es háttérvilágítású, 1024x600-as felbontással rendelkező kijelző is matt bevonattal bír. A gyárilag előtelepített Windows 7 Starter változata elég sok funkciótól megfosztja a felhasználót, viszont a benne található kalibrációs szoftver és a VGA driver segítségével meglepően szép színeket sikerült az LCD-re varázsolnunk. Az NB30 már az Intel új Pinetrail platformjára épül, az N450-es Atom processzort tartalmaz, amiben egy Intel GMA 3150-es integrált videokártya lapul. Messze ez a gép leggyengébb része, ugyanis szinte semmilyen videóformátumot nem gyorsít, így a HD filmekről le kell mondanunk. Az 1 GB memória viszonylag normális sebességgel mozgatja a rendszert, a 250 GB-os Samsung merevlemez pedig gyorsan teszi a dolgát. A billentyűzet remekül sikerült, a gép korlátozott fizikai mérete ellenére jó klaviatúrát kapott, egyedül a hosszú í betű van rossz helyen (a jobb oldali Shift mellett). A touchpad felülete a 10"-os netbookok között átlagosnak számít, használat közben a multitouch képességeknek örültünk. A 3 MP-es webkamera egész jó képet produkált, csatlakozókból viszont csak a szokásos 3 USB+1 D-Sub társulatot kapjuk, HDMI nincs a repertoárban. A hatcellás akkumulátorral minimális fényerő mellett több mint 11 óráig tudtuk használni a gépet, ha csak dokumentumokat olvasgattunk, de maximális fényerő és igen komoly terhelés mellett is közel 6 óráig bírta. A rendkívül halk működésnek nagyon örültünk, viszont annak már nem, hogy a processzor képes átmelegíteni a gép alját. A termék mellé kapunk egy szövetből készült táskát is, ami szállításkor jöhet jól. A árát nagyon soknak találjuk, ennyiért már lonos megoldásokat is kapni nagyobb kijelzővel, az viszont biztos, hogy a Samsunggal számolni kell, ugyanis minőségre abszolút az élmezőnybe tartozik.

A gépet a Samsung Magyarországtól kaptuk tesztelésre.

MICROSOFT SIDEWINDER X4

»Eszköz: billentyűzet

»Info: www.microsoft.com/HARDWARE/

»Ár: ~12-14 000 Ft

ÉRTÉKELÉS: 9.2

A Microsoft március elején helyezi forgalomba a legújabb gaming-billentyűzetét. Nekünk már február hónapban lehetőségünk volt nyüstölni – egyáltalán nem baj, ha egy StarCaft 2 küzdelemben a tökéletes technika segíti a fotelstratégákat. Az X4-es névre hallgató legújabb Sidewinder klaviatúra legnagyobb újdonsága az „advanced anti-ghosting capability". Ez nem azt jelenti, hogy a StarCraft 2-ben könnyebben kiszúrjuk a Terran Ghost-egységeket, hanem végre vége a sokak által gyűlölt „beragadás" nevű jelenségnek. Ez akkor jelentkezik, amikor egy játékban igyekszünk több billentyű lenyomásából álló parancsot kiadni, aminek az eredménye sok esetben az, hogy a hardver nem fogja fel a szándékunkat. Az alaplap pedig éktelen csipogásba kezd, jelezvén, hogy a billentyűzet képtelen ennyi információt egyszerre feldolgozni. Az X4 esetében ennek az anomáliának vége, ugyanis az új Sidewinder – nem túlzás – huszonhat billentyű egyidejű lenyomását képes kezelni, szóval ha a cucc vízálló lenne, akkor még egy számítástechnikában jártas polip igényeit is képes lenne kielégíteni. Persze az MS mérnökei nem elégedtek meg ennyi extrával, az X4 ugyanis képes a makrók (billentyűzetkombinációk) befogadására és visszajátszására, ezzel téve nekünk nagy szívességet egy durvább Zerg Rush levezénylése közben. Sőt, az egyes játékokhoz profilok is kapcsolhatók, így mostantól semmi szükség arra, hogy a beállításokkal szöszöljünk a programváltások közepette. Ha ez nem lenne elég, akkor elmondhatjuk azt is, hogy az X4 kellően kényelmes és robusztus darab, aki szereti a masszív billentyűzeteket, az megtalálhatja a számításait ebben a példányban. Külön móka, hogy a gombok alsó világítással is rendelkeznek, így egy sötét szobában meghúzódva sem kell a szemünket meresztgetnünk, hogy lássuk, éppen mit nyomunk le. A LED-ek egyébként vörösen világítanak, így akik már most a Diablo 3-ra gyúrnak, azoknak design szempontjából is ez lehet a tökéletes választás. Persze minden más esetben is érdemes megfontolni a dolgot, már ha nem sajnálunk 10 000 forintnál többet áldozni egy amúgy teljesen korrekt klaviatúrára.

»Bemutatók«

ALMATÖRTÉNELEM

A hőskortól napjainkig...

Az Apple ma a legismertebb és legdivatosabb márkák közé tartozik – de a cégnek bizony komoly munkájába került ennek elérése, és közben többször is a csőd szélére jutott.

Még ha nem is direkt csinálták, akkor is elég jól jellemzi az Apple saját magáról alkotott képét a cég logója, a harapásnyomos alma. Regis McKennaának a logót tervező cég tulajdonosának elmondása szerint az alma a Bibliában a kísértés és a tudás szimbóluma – de az utóbbit szimbolizálta ez a gyümölcs akkor is, amikor állítólag Newton fejére esett egy angliai fáról.

A cég önbizalomtól duzzadó imidzse már a kezdetektől hullámvasútszerű eredményeket hozott az Apple-nek: sok sikeres terméket követett csőd közeli időszak. Az első „sovány" periódus húsz éven keresztül tartott, egészen az iMac 1998-as megjelenéséig – azóta viszont a cég mintha Midasz király lenne: amihez csak hozzányúl, arannyá változik.

GARÁZSPROJEKT

A két alapító stílusa már a kezdet kezdetén különbözött egymástól: Steve Jobs inkább ambícióban, Steve Wozniak pedig lelkesedésben volt jobb. Az utóbbi nevéhez fűződik az Apple DOS operációs rendszert használó Apple II, ami a későbbi sikerek alapját jelentette. Ugyanakkor Jobs volt az, aki először előállt az ízletes almafajtáról elnevezett Macintosh ötletével: egy olyan személyi számítógéppel, amit nem a szakembereknek, hanem az átlagos felhasználóknak terveztek, és ami egészen máig a cég termékskálájának gerincét alkotja. A két mérföldkő között megtalálható az Apple III és a Lisa is, két olyan gép, ami senkinek sem kellett – vagy azért, mert túl drága volt, vagy azért, mert rosszkor dobták piacra.

A HÓHÉRT AKASZTJÁK

Műszaki problémák és a csökkenő eladások miatt Steve Jobsnak ott kellett hagynia a céget – az Apple ugyanis a Microsofttal ellentétben nincs az alapítók tulajdonában. A részvények legnagyobb része több fontos befektető kezében van még ma is (például a Microsoftnak kétszer annyi Apple-részvénye

Az Apple története

A kezdetek
A céget egy hálószobában alapította április elsején Steve Jobs, Steve Wozniak és Ronald Wayne

Apple II
Az első áttörést az 1993-ig ötmillió példányban eladott Apple II jelentette – ez minden idők egyik legsikeresebb számítógépe

Macintosh
Steve Jobs „gyermeke" közvetlen konkurenciát jelentett a Lisának, és végül ez lett az Apple fő terméke

Macintosh Portable
A cég történetének egyik legnagyobb bukása: az első noteszgép 6500 dollárba került, és szinte olvashatatlan kijelzője volt

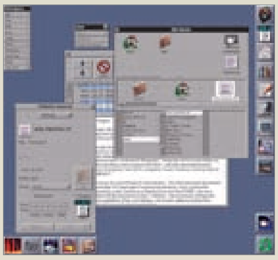
1976 | 1977 | 1983 | 1984 | 1988 | 1989 | 1994

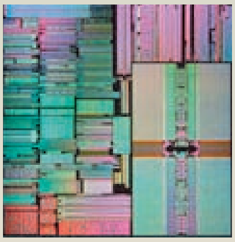
Az első alma-logó
A céglogó tükrözi a vállalat filozófiáját: egy alma a tudás fájáról

Apple I
Ehhez a számítógéphez az alapítók egyetlen éjszaka alatt készítették el a dobozt

Lisa
Az Apple első, grafikus operációs rendszerrel rendelkező személyi számítógépe túl drága volt

NeXT Computer
Az Apple-től való távozása után Jobs megalapítja a NeXT nevű céget, és kifejleszti a később a Mac OS X alapját is jelentő rendszert





PowerPC
Az Intel-Microsoft dominancia letörésére az Apple, az IBM és a Motorola kifejleszti a PowerPC architektúrát

volt, mint Jobsnak). Hiába rúgták ki Jobsot, a hullámvasút tovább folytatódott: a Macintosh Portable, az első noteszgép például évekkel megelőzte korát, de túl drága volt – nem vette meg szinte senki. A cég kitartott a PowerPC platform mellett az Intel dominanciája ellenére is, és egy időben még operációs rendszerük is elmaradott volt. 1995-re az Apple gyakorlatilag a csőd szélére jutott, és el akarták adni – ám a Sun végül nem fogadta el az utolsó árajánlatot.

A GYŐZELEM BETŰJE: AZ „I"

Nem nézhette tétlenül a közelgő katasztrófát Steve Jobs, akit mint cégvezetőt hívtak vissza 1997-ben. Az eltávolítása és visszahívása között eltelt időben Jobs a NeXTSteppel egy valóban modern operációs rendszert fejlesztett ki, ami később a Mac OS X alapjaként is szolgált. Az új „Jobs-korszak" első igazán sikeres terméke az átlátszó műanyag burkolatba csomagolt monitor-számítógép kombináció – az iMac. Nevében az „i" már nem az innovációt, hanem az internetet jelképezi. Az igazi áttörést az iPod MP3-lejátszó és a hozzá kapcsolódó áruház, az iTunes Store megjelenése jelentette: aki ma zenét vásárol az interneten, nagy valószínűséggel az Apple-től veszi azt. Az ugyanerre az ötletre épülő iPhone és az App Store lett a következő mérföldkő a vállalat életében – 2009 közepéig a felhasználók nyolcmillió dalt és kétmillió alkalmazást töltöttek le. És bár az Apple számítógépei még mindig a drágább kategóriába tartoznak, eladásaik egyre inkább növekednek – mint ahogy az iPhone sikersztériája is minden egyes kiadással tovább folytatódik.

IPAD – EZ MÁR A JÖVŐ?

Az Apple továbbra sem ül a babérjain, hiszen a „jövő" már itt kopogtat az ajtónkon, és a neve: iPad. Az almás cég táblagépét már hosszú évek óta vizionálta a szakma, de a legnagyobb várakozás 2009 végén indult meg, akkor már gyakorlatilag nem telt úgy el hét, hogy ne bukkant volna fel az interneten legalább egy kémfotó vagy egy titkos információ a jövő készülékéről. A blogok és szaklapok szinte felforrtak, és minden korábbinál hajmeresztőbb találgatások (a képernyőből kiemelkedő billentyűzet) láttak napvilágot a táblagépet illetően. Lényegében mindenki forradalmat várt, egy olyan egészen újfajta eszköz megjelenését, mint amilyen a maga idejében az iPod vagy az iPhone volt. A forradalom azonban elmaradt, ugyanis az Apple lényegében egy nagyra nőtt iPhone-t mutatott be a közönségnek, melynek legfőbb célja, hogy még kényelmesebbé tegye az interneten történő szörfölést. 10 colos, abszolút érintésérzékeny képernyő, az iPhone továbbfejlesztett operációs rendszere, az Apple telefonhoz hasonló alkalmazásletöltés, zenehallgatás, filmnézés, játék és olvasás – a készülékkel együtt debütált ugyanis az Apple új internetes boltja, amelyből könyvek és magazinok lesznek letölthetők. Emlékszünk még a Különvélemény azon részére, mikor az ember ült a metrón, és a kezében lévő lapkészüléken olvasta az újságot? Nos, a jövő már itt van, hiszen az iPad lényegében ez a készülék: egy eszköz, amely elsőre csak egy felesleges cuccnak tűnik, azonban hosszú távon könnyen elképzelhető, hogy teljes egészében megváltoztatja majd újságolvasási szokásainkat. Nincs már messze az az idő, mikor a képernyőn olvasva tájékozódunk, nem képeket, hanem videókat nézünk a cikkekbe illesztve, de mindezt nem az asztali gép vagy a laptop előtt, hanem a buszon, a metrón utazva. A készülék már megvan rá, most már csak a tartalomnak kell jönnie. Az iPad pár hónapon belül bárki számára elérhető lesz, és nem lepődünk meg, ha a sokak által várt forradalom mégis bekövetkezik.«

»A hőskortól napjainkig...«

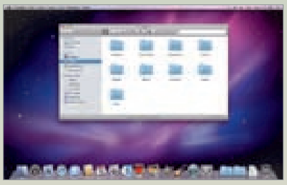
Jobs visszatér
Az Apple megvásárolja Jobs cégét, a NeXT-et, és visszaveszi a volt alapítót mint tanácsadót. Nemsokára már ő az ügyvezető igazgató, és a cég megmentője is

iPod
Ez a termék tette ismertté az Apple nevét a számítástechnika világán kívül is, nem mellékesen pedig rengeteg pénzt hozott és hoz ma is a cégnek

iTunes Music Store
Senki sem csinálja jobban, mint az Apple: pénzt keres a netes zeneeladásokból

A JÖVŐ

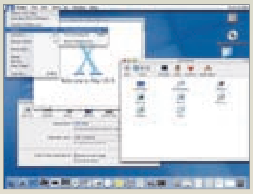
Monopólium?
Ha az Apple az elektronikus könyvkereskedelembe és a mobiljátékokba is beszáll, az Apple Store lehet a legfontosabb központja a digitális tartalmaknak és szórakozásnak



Mac OS X 10.6
Az új verzióval lezárul egy korszak: ez már nem támogatja a PowerPC architektúrát

1997 · 1998 · 2001 · 2003 · 2006 · 2007 · 2009 · 2010 · 2020

iMac
Egy közönséges számítógép csinos burkolatban: az iMac egyetlen technikai újítása az USB port



Mac OS X Cheetah
Az új asztali operációs rendszer hatalmas ugrás az eddigihez képest – és messze maga mögött hagyja a riválisWindowst szinte minden területen

Intel
Jobb teljesítmény, jobb árak: az Apple áttér az Intel gyártotta processzorokra

iPhone
Megjelenik az érintőképernyős telefon, amelynek sikerét azóta is hiába próbálják elérni a vetélytársak

iPad
Ma még nem tudni, hogy arany vagy fekete betűkkel kerül-e be az Apple nagy történelemkönyvébe

HAG

HOMOK A GÉPEZETBEN

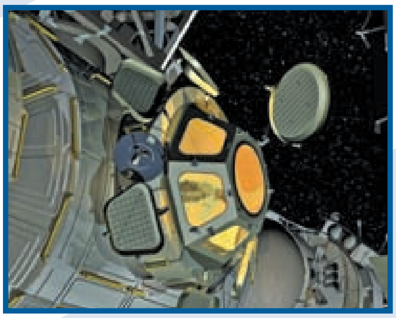
írta» JOSHUA

»COLBERT KONTRA TRANQUILITY«

HELYÉRE KERÜLT AZ ISS 3. MODULJA

A különböző űrhajózási ügynökségek (tisztelet az ázsiai kivételeknek) mindenütt pénzszűkével küszködnek, sőt, választási ígéretei ellenére épp most lőtte le Obama a Holdra való visszatérés tervét. Mindez azonban nem akadályozta meg az ESA-t és a NASA-t abban, hogy egyesült erővel (értsd: európai pénzből, de amerikai űrsiklóval) egy újabb, szerény 16,5 tonnát nyomó alkatrészt vákuumhegesszenek a Nemzetközi Űrállomáshoz (ISS).

A Tranquility nevet viselő modul amúgy harmadik a sorban, és minden idők legfejlettebb létfenntartó rendszerét mondhatja magáénak, beleértve a 93 százalékos hatékonyságú vízvisszaforgatókat, az oxigéngenerátorokat és CO_2 elnyelőket. Az új egység legjelentősebb újítását mégsem ezek, hanem az óriási kupola adja, amiből minden eddiginél jobb kilátás nyílik egyrészt a végtelen űrre, másrészt a többi modulra. És ami a legfontosabb: az ISS integráns részét képező robotokra (Canadarm2, Dextre és a European Robotic Arm), amelyek nélkül mindennemű komolyabb „külső” szerelési munka elképzelhetetlen.



Ide kapcsolódó – habár nem épp tudományos jellegű – hír az is, hogy a NASA által a 3. modul elnevezésére kiírt online szavazás hasonló végeredményt hozott, mint az újpesti híd esetében, vagyis kiütéssel a Colbert név győzelmét hozta (hála a hasonló nevű igénytelen amerikai tévés személyiség hasonlóképp igénytelen nézőközönségének). Azért a nomináció nem nélkülözött humoros felhangokat sem, mivel az egyik lelkes Colbert-hívő még el is magyarázta, hogy itt bizony nem ám holmi kritikátlan rajongásról, hanem szakmailag megalapozott választásról van szó, hiszen Colbert = Combined Operational Load Bearing External Resistance Treadmill. Ügyes.«

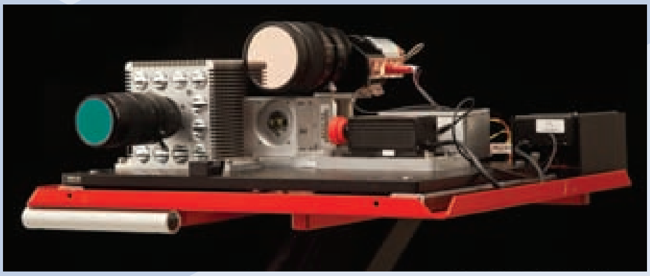
»AZ UTOLSÓ ZÜMMÖGÉS«

MOSZKITÓIRTÓ HALÁLSUGÁR

Az irracionális Microsoft-gyűlölők táborán kívül mára valószínűleg mindenki tisztában van már azzal, hogy a redmondi gigacég alapítója/egykori vezére, Bill Gates egyáltalán nem a kőszívű újgazdagok mintapéldánya… jóval inkább sárgolyónk egyik legnagyobb jótékonysági szervezetének fáradhatatlan motorja. A derék (és ezt a jelzőt most mindenféle cinizmus nélkül használom) Bill legújabban azzal vétette észre magát (természetesen a windowsos fejlesztőcsapatnak küldözgetett folyamatos jobbító javaslatain túl), hogy ő pénzeli a világ leginvenciózusabb maláriaellenes megoldásának fejlesztését: a moszkitóirtó halálsugarat.

Az elsőre (sőt, másodikra is) meglehetősen őrültnek tűnő idea valójában nagyon is racionális megfontolásokra építkezik: mivel rengeteg háztartásban (még a legelmaradottabbnak számító Afrikában is, ahol átlagban 43 másodpercenként hal meg egy gyerek maláriafertőzésben!) van valamiféle lézertechnika, miért is ne használhatnánk fel a vérszívók „lelövéséhez”? Fegyverként így lényegében bármi megteszi, ami rendelkezik egy gyors mozgású tükörrel, és fotonokat képes „tüzelni”, kezdve a DVD-lejátszóktól egészen a lézerprinterekig. Ezenfelül már csak a szúnyogok szárnycsapás-frekvenciájának beazonosítására van szükség – nehogy véletlenül egy jóindulatú katicát robbantsunk le az égről…

A sajátos kutatást vezető Nathan Myhrvold a legutóbbi TED konferencián élő kísérlettel is demonstrálta az ötlet életképességét: egy, az eBay-ről összevásárolt filléres cuccokból épített zöldlézer-alapú rendszer segítségével számos moszkitót azonosított és neutralizált – a nézőközönség nem kis meglepetésére.«

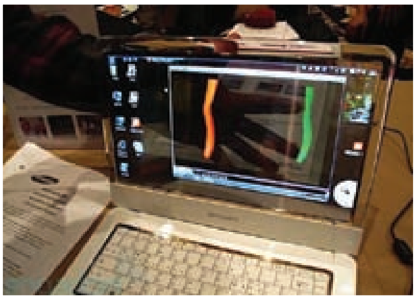


»RÖVID HÍREK«

»Az online pornó öl, butít és nyomorba dönt – tartják a kínai „kommunista" kormányzatnál. Ennek jegyében kreálták meg a pornó eddigi legkeményebb ellenfelét is, a nyugati sajtó által csak „Mom Jury"-nak becézett, kínai anyákból (!!!) álló internetes kommandót. Egyelőre 60 anyuka vesz részt az akcióban, miközben 200 további áll készenlétben, hogy a weben szörfölve keressék meg (és persze jelentsék fel) az általuk illegálisnak minősített tartalmat. Mindez része annak a nagyobb szabású kínai tervnek, amely az internet még fokozottabb ellenőrzését tűzte ki célul, és amelynek keretében már eddig is több mint 15 000 weboldalt zárattak be (és a legújabb fejlemények szerint valószínűleg száműzik az országból a Google-t is).«

»És ha már Kína: nemrégiben az Apple-féle MacBook Airre hajazó, hmmm, mondjuk úgy „klónok" tűntek fel a helyi piacokon. Néhány különbség azért akad: pl. alumínium helyett plasztikburkolat, ULV Core 2 proci helyett Atom N280, de legalább a 2 GB-nyi memória stimmel… Ja, és van rajta pulzáló, multikromatikus Apple logó is, a valami igazán egzotikusra vágyó geekek legnagyobb örömére. És persze az ára is mérsékeltebb: 249 vs. 2000 USD. Ha még esetleg a Snow Leopard hackelt verziója is elfutna rajta, nos, akkor igazán be lehetne sápasztani a nehezen szerzett pénzüket eredeti MacBookokra költő Apple-rajongókat…«

»Azok, akiknek a Nike sportfelszereléssel kombinált Apple iPod is túl sok volt, most sürgősen hunyják be a szemüket, és csak a következő hírnél nyissák ki, mivel itt van a Rambler! Tulajdonképpen ez is csak egy futócipő, de szerencsére (?) van benne Bluetooth kapcsolat is, amely vezeték nélkül továbbítja a jelet a mobilodra, ami aztán – hála a modern technológiának – máris küldi tovább a twitteres üzenetfolyamodra. Így aztán minden barátod értesülhet arról – alig néhány másodperces késleltetéssel –, hogy pontosan mekkora is a futósebességed és a vérnyomásod. Ha viszont az edződ akarja rád kényszeríteni, szerintem tiltakozz!«



»Az idei Consumer Electronics Show tele volt az impresszívebbnél impresszívebb káva nélküli, sőt áttetsző/átlátszó kijezők prototípusaival, így tulajdonképpen csak idő kérdése, hogy ténylegesen mikor is jelennek meg az ilyesfajta technológiára épülő termékek. Nos, jelenleg úgy tűnik, hogy a mielőbbi piacra kerülésért folytatott versenyben a Samsung lehet az első, mert már 2010 első felében megjelenik az átlátszó kijelzős IceTouch MP3-lejátszóval (az ára kb. 330 USD lesz, ami képességeit tekintve nem is mondható különösebben soknak). Ezt valamikor 2011-ben követheti az első 14 colos, átlátszó OLED kijelzővel szerelt laptop. Onnan már pedig csak egy lépés az átlátszó képernyős OLED tv…«

»„Durva" USB-s kütyükről szinte minden számunkban hírt adunk, de őszintén szólva mostanáig egyetleneggyel sem találkoztam (kivéve talán a hápogó/világító manga játékkacsát:), amiért akárcsak egy, a Gazdálkodj Okosan!-ban használatos 100-as játékpénzt is hajlandó lettem volna leszurkolni. Persze az idők változnak (és mi változunk velük), és most itt van a természetesen japán USB Music Box, ami tényleg az, aminek a neve mutatja: nosztalgikus érzéseket tápláló álantik zenedoboz. De ami a legfontosabb: a tekerőkarral nemcsak felhúzni lehet ám, de scrollozni és képernyőméretet is állítani. Ha valaki arrafelé jár, és tud hozni egyet, kérem feltétlenül írjon a szerkesztőségbe, és hivatalosan is kanonizáljuk!«

»Az USB Music Box zsenilaitását ellenpontozandó álljon itt egy hír arról a lelkes (?) mérnöki hajlamú valakiről, aki flickres képeinek (keressétek a zackaholic szekcióban) tanúsága szerint egy – remélhetőleg többé-kevésbé természetes körülmények között – elhalálozott fehér egeret (!) moddolt át USB-s kütyüvé… Az átalakítás a kitömésen és preparáláson túl láthatóan a hányattatott sorsú rágcsáló cyberimplantokkal való felszerelését is magában foglalta, mert szegény „Mickey" szeme helyén immár két vörös, USB-ről hajtott LED pislákol. Ezek után mit is mondhatnék? Talán csak annyit, hogy reménykedjünk, hogy a széles spektrumú művész maga is a „Bodies" kiállításon végzi majd egyszer szemléltetőeszközként – formalinba áztatva.!«

»EGYET ELŐRE, EGYET HÁTRA«

ION TWIN VIDEO

Az amúgy B-kategóriás audiovizuális kütyükben utazó Ion Audio nemrégiben egy igen érdekes fejlesztéssel lepte meg a lelkileg kellőképp fel nem készült usereket, Twin Video névre keresztelt kamerájuk ugyanis a megszokott egy helyett két irányból vesz fel. A „második" irány ez esetben konkrétan egy, a felhasználó arca felé irányzott optikában realizálódik, vagyis a technológiai lehetőségeket maximálisan kiaknázó egyedek immár saját magukat is rögzíthetik, miközben az általuk kiválasztott témát kamerázzák. Habár ez az új pluszfunkció elsőre kevéssé tűnik hasznosnak, ha jobban belegondolunk, könnyedén meg lehet találni az idevágó alkalmazási területeket: példának okáért az operatőr így valós időben kommentelheti a látványt (merthogy a Twin Videón sztereó mikrofon is van ám). Az egyetlen kritika talán csak a kamera formáját érheti, az ugyanis jobban hajaz egy túlméretezett digitális féltéglára (értsd: túlméretezett mobiltelefonra), mintsem egy kézreálló videófelvevőre. De persze ízlése és pofonok… így aztán valószínűleg semmi sem állhatja útját a „tetteseket" is megörökítő dualscreen-YouTube videók áradatának.«

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

TAVASZ? NEM LESZ?

Remélem, hogy mire ezen sorokat olvassátok, a fenti kérdés megválaszolásra kerül, de így, február huszonharmadikának éjjelén egyelőre igencsak kétesélyes a dolog. Persze megtévesztő ez a katyvasz, mert azért reggelente térdig a hóbuckában állva (Miért nem parkolsz odébb, te sügér... - Chris) jeget kaparni az autó szélvédőjéről, aztán két órával később szikrázó napsütésben, egy szál napszemüvegben sétálni a városban, na, ott valami komoly probléma van a termosztáttal. Menjünk is neki a leveleknek, mert jött egy csomó.

ALAPSZABÁLY V2.0

Szia Miguel

A múltkor D. Dániel levelére azt válaszoltad, hogy az, aki káromkodik a levelében, ne nagyon számítson arra, hogy bekerül a levrovba. Szerintem ez valamilyen szinten képmutatás, hiszen biztos vagyok abban, hogy ti ott a szerkesztőségben sem szalasztjátok el a kínálkozó alkalmat egy igazán ízes káromkodás megeresztésére. Ráadásul manapság már teljesen elfogadott az, ha valaki egy kicsit kevésbé óvatosan beszél, az én korosztályom például már egyáltalán nem veszi sértésnek, ha baráti körben kiszalad egy-egy csúnyább kifejezés, mondjuk ahelyett, hogy „haha, ez vicces", sokszor használjuk hogy (és bocs, de most muszáj káromkodnom kicsit) „k... jó". Szóval szerintem nem várható el az a levél írójától, hogy a múlt század elejét idéző nyelvezetet használjon csak azért, mert valamikor régen a manapság már teljesen elfogadott szavak káromkodásnak számítottak.

Üdv

Tsaba

»Egyáltalán nem értek egyet, és még csak nem is azért, mert nekem minden mondatomat Grétsi tanár úr hagyja jóvá (bár éppen megtehetné, viccesen nézne ki, ahogy egyetértően bólogat mellettem). Szóval kezdem azzal, hogy elismerem, néha kiszalad egy-egy friss káromkodásokkal teletűzdelt körmondat, főleg így lapzárta környékén, illetve felháborodva-csapkodva csúnyán beszélésnek Chris a fekete öves nagymestere, érdemes lenne filmre venni mit művel, mikor kikap Starcraft 2-ben egy tíz éves koreaitól. De ez korántsem jelenti azt, hogy elfogadott társas érintkezési formának tartanánk a kötőszavak használatát, és főleg nem hagyjuk, hogy ez belefolyjon az újságba, bármennyire nem a Nyugat modern kori változata a PC Guru.Még ha ingyen adnánk, tiszta szívjóságból, és az a huszonkét olvasó mind hatalmas cimboránk lenne, na, akkor talán. Az meg, hogy kicsit puhul a köznyelv, és régen komoly sértésnek számító szavaknak immár kevésbé tulajdonítunk jelentőséget, bár jó, nem jelenti azt, hogy akkor mostantól minden jöttment ni-t mondhat a végtelen öregasszonyoknak.

GYEREK

Hola Miguel!

Hát most nézem, hogy te tényleg apa lettél, amiért egyrészről gratulálok, másrészt rögtön részvéttáviratot is küldenék a fiadnak, mert szerintem még nem tudja, micsoda balszerencse érte, hogy az ország egyik legidősebb gyereke lesz az apja. **(Hát izé, én most kicsit belezavarodtam itt ebbe, de reméljük az olvasók értik majd... - M)** Szóval, hogy is volt ez? Mármint nem az elejétől érdekel, hanem hogy a szülésnél bent voltál-e? A köldökzsinórt volt merszed elvágni? Na meg úgy egyáltalán, olyan volt nagyjából, mint a Fallout 3 nyitójelenetében?

Hajrá, „apuka"!

Greeder

»A jókívánságokat (vagy miket) köszönöm szépen, át is adom majd a gyereknek, ha sikerül kitörnünk az evés-alvás-sírás ciklusból (bár ahogy a többi szülőtől hallom, oltári mákom van, hogy nem csak az evés-sírás van). A szülésnél természetesen bent voltam (valószínűleg ha nemet mondok, a fiam eleve csonka családba születik, mert a feleségem egy kilenc hónapos terhes mivoltát meghazudtolva körbepörgőrúgta volna le a fejem). Nem volt egyébként nagy cucc ez a szülés, mármint nekem semmiképp, merthogy nem belőlem varázsolt elő a doki három kiló negyven dekányi gyereket. Valójában az én szerepem marginális volt, a végén el kellett vinnem lefürdettetni, leméretni és felöltöztetni Arnoldot. Ebből következik, hogy nem, nem én vágtam el a köldökzsinórt, mert bár megkérdezték, nem igazán éreztem késztetést a dologra. (Gyáva vagy, nincs mentség! – Shoe) Hogy mennyi köze volt mindennek a Fallout 3-hoz? Nem tudom, majd a kaland végén megírom.

FARMVILLE

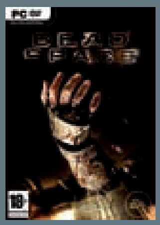
Helló Miguel!

Épp most nézem a neten, hogy a Farmville nevű Facebookos „játéknak" hatvanmilliós

»KISORSOLTUK!

Már nagyon sokan kérdeztétek, sőt, követeltétek, hogy áruljuk el, ki nyerte a 2009/12-es számban meghirdetett játékokat, vagyis az 5 darab Dead Space-t és az 5 darab Red Alert 3-at (természetesen mindegyik PC-s változat). Nos, itt is volt egy kis kavarodás, de a várakozásnak és a kétségek időszakának vége, íme, a nyertesek!

BÉRCI ADRIENN
ADÁCS KRISTÓF
PONGÓ FERENC
CZULÁK TAMÁS
MARCSIK MARTIN



MÉZI OSZKÁR
PAULOVITS BENDEGÚZ
CZINGISSZER PETRA
OSZTOICS ZOLTÁN
WÖLFL PÉTER

»ÁTADTUK A NAGY NYEREMÉNYT!

Ahogy azt a legutóbbi számban nagy örömmel közöltük, egy nagyobb bürokratikus vargabetű után (jelesül, hogy nem voltam hajlandó visszahozni az amúgy nyereményként kapott Playstation 3-at) kisorsoltuk a tavaly felajánlott csodagépet, sőt, hozzácsaptunk még egy halom játékot is (a bal oldali képen Bate ezeket tartja a kezében – mármint abban, amelyikkel nem a saját ülepét markolássza), és elhívtuk a szerencsés Molnár Milánt, hogy ugyan, vigye már el innen ezt a kacatot, mert nekünk csak útban van, Shoe már a fene tudja hagyadszor esik rajta keresztül. Nos, mivel Milán nem tudta, hogy a vékony, vagyis a Slim verzió lesz az, amit megkap, elhozta az öccsét is, de persze mi őt is rendkívül kedvesen fogadtuk, és alig fenyegettük meg halálosan, míg végül kötélnek állt egy fénykép erejéig. Itt van tehát bizonyságul minden kétkedőnek: amit mi egyszer megígérünk, azt jobbára be is tartjuk – kisorsoltuk, odaadtuk. Kedves Milán, még egyszer sok boldogságot a masinához!

játékostábora van. **(Sőt, ha kicsit előrébb lapozol, láthatod, hogy azóta még jó pár millió ember döntött úgy, hogy felcsap virtuális parasztnak. – M)** Azt szeretném megkérdezni tőled, aki nyilván sokkal több játékot láttál már, mint én, hogy miért van az, hogy miközben a PC-s játékvilág haldoklik, és a normális programok alig-alig érdeklik az embereket, akkor ez a flashjátéknak is gyenge... izé meghódítja a világot. Ráadásul most még a nagy kiadók is elszántan vásárolják fel az ilyen játékok fejlesztőit, dollárszázmilliókat elverve erre... Kérlek, hogy világosíts fel.
Köszi
LS

»Nos, nekem az az alapelvem, hogy semmilyen játékot nem szólok le, és igyekszem megértéssel viseltetni azok iránt is, akik akár a telejs életüket abban a bizonyos programban töltik el. Egy darabig az online pókerbe belegyógyult kollégákkal mondjuk hadilábon álltam, de napi hat óra CS:S mellet sok időm nem volt őket szapulni... Szóval Farmville. Nos, szerintem három dolog miatt lett iszonyat sikeres a Facebookon a játék. Egyrészt mert bár egyszerű, mégis aranyos, másrészt mert lehet benne versenyezni a haverokkal, harmadrészt pedig azért, mert a készítők ügyesen fogták meg a mindannyiunkba ott rejlő függőt. Azzal, hogy minden pontosan kiszámítható, a könnyű siker látszatát keltik, ráadásul két kapavágásonként ömlik a nyakunkba a pozitív visszacsatolás, így tényleg úgy érezzük, jók vagyunk abban, amit csinálunk, hiszen nézd már, van egy csomó állatom, szomszédom, kitüntetésem, és naponta alig néhány percet töltök el, ami alatt legalább levezetem a munkahelyi stresszt. Persze sokan meglepődnének azon, hogy ez a „pár perc"valójában pontosan mennyi idő is, de azért vagyunk felnőtt emberek, hogy az ilyesmit a helyén tudjuk kezelni (én például egyik napról a másikra magára hagytam a farmom, letiltottam az ezzel kapcsolatos üzeneteket, így valószínűleg már cuki tehénhullák közt fújja a szél az ördögszekeret). Amúgy meg ha ez kell ahhoz, hogy a nagy kiadók ismét fantáziát lássanak a PC-ben, hát isten neki, hadd szóljon.

THESE SHOES ARE MADE FOR WALKING

Szevasz Miguel!
Lenne itt egy dolog, ami nekem fúrja az oldalamat egy ideje, konkrétan azóta, hogy Sasáék elmentek a laptól, márpedig azért az már nem ma volt. **(Nem bizony, piros betűs ünn... akarom mondani: fekete gyásznap azóta is október 10. - M)** Nálatok egy főszerkesztő mit csinál? Mert azt tudom, hogy cikkeket nem ír, az online felületen sem túl aktív, még fóruma sincs, ahol kérdezni lehetne tőle, meg egyébként sem látunk tőle a PGO-n. Mármint gondolom az intrót ő írja, meg szokott válaszolni a tartalomjegyzék melletti kérdésre is, de nálatok tényleg ebből áll egy főszerkesztő feladata? Mert ez azt hiszem nekem is menne, szívesen csinálnám, de tényleg. Keressetek ha kellek!
Üdv,
Brainstormer

»Hogy Jokert idézzem a Sötét lovagból: Hehe, hi, huhu, há, he. Szóval, jól látod, a főszerkesztőség a világ legjobb dolga, nagyjából annyia munkád olyankor, hogy igyekszel fenntartani annak látszatát, hogy nagy szükség van rád az újság megalkotásának folyamatában. Az adódó üres órákban pedig azt csinálhatsz, amit csak akarsz, például (és ezek most még véletlenül sem az életből vett példák, ugyan, dehogy) beszélgethetsz naphosszat a kiadó nőnemű munkatársaival, szóval tarthatod azokat, akik esetleg dolgoznának, rárabolhatsz a tesztelésre érkező játékokra, vagy ami a legjobb: félhangos hümmögésekkel kommentálhatnád a neked érkező leveleket és chat-üzeneteket.

Valójában persze azért ez nem minden (és ezt most nem azért írom, mert Shoe itt ül tőlem 3 méterre), például a főszerk feladata a teljes játék megszerzése (ami általában komoly, vérre menő üzleti tárgyalások egész sorát jelenti), illetve az éves üzleti terv összeállítása sem feltétlenül az a tevékenység, ami általában eszébe jut azoknak, akik szerint a játékújság-szerkesztés a világ legjobb munkája (amúgy ne legyünk álszentek – benne van az első ötben). Hogy miért nem ír, és miért nem vesz részt jobban az online életében? Erre leginkább ő tudna válaszolni, de ugye ki kíváncsi arra, ahogy egy majd' negyven éves felnőtt ember magyarázkodik, szóval inkább higgyük el, hogy két újságot felügyelni épp elég ahhoz, hogy az ember ne vállaljon ilyen extra kihívásokat. Ráadásul az intrókat valóban ő írja az újság elején, és az alapján, hogy azt a tíz mondatot is napokon keresztül tolja ki magából, talán jobb is, hogy nem kell 4 oldalas cikkeket összehozni vele. Van elég bajunk a folyamatosan késő cikkírókkal, nem kell nekünk a késők királya is pluszban.

ÉLJEN JOHNBART

Üdvözletem Miguel!
Igazából csak annyit mondanék, hogy nagyon jól sikerült a legutóbbi vérfrissítés, JohnBart tökéletesen illik a csapatba, mind stílusa, mind az általa stabilan hozott minőség okán. Jól sejtem, hogy az online-on futó Tesztelj velünk!-rovat segítette őt ehhez a pozícióhoz?
Üdv
Gyuri_T

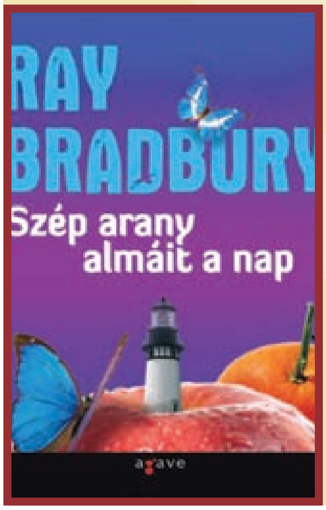
Egy kicsit gyanús, hogy ezt a levelet JohnBart írta, de sebaj, mert egyrészt tényleg ügyes gyerek, másrészt meg tényleg a Tesztelj velünk!-ön keresztül jött, Kredenc koma hívta fel a figyelmünket rá pár hónapja. Szóval, ha cikket akarsz írni, tesztelj te is velünk!

Miguel
levrov@pcguru.hu

»RAY BRADBURY

SZÉP ARANY ALMÁIT A NAP

»Agave Könyvek



Hamarosan újabb Bradbury kötettel gazdagodhat a könyvespolcunk, ugyanis az Agave Könyvek már februárban kiadja a szerző legújabb gyűjteményes kiadványát, amelyben számos varázslatos történet kapott helyet. Bár a mű eredetileg 1953-ban jelent meg, Bradbury írásai még ma is előremutatók és élvezetesek. Mindenkinek.«

»DENNIS LEHANE

MEGSZENTELT ÉLETEK

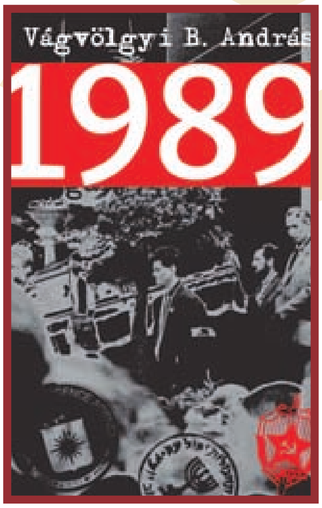
»Agave Könyvek

Még februárban megérkezik a könyvesboltokba a Kenzie-Gennaro sorozat harmadik kötete, Dennis Lehane méltán népszerű sorozatának legújabb része, amely ismét egy szövevényes és megrázó ügybe keveri a két főszereplő magánnyomozót. Kiváló és hátborzongató krimi, nagy kár lenne kihagyni.«

»VÁGVÖLGYI B. ANDRÁS

1989

»Nyitott Könyvműhely



Ugyan már több, mint húsz éve lezajlott a rendszerváltás, a téma még mind a mai napig emlékezésre és felidézésre készteti az embereket, az írókat is. Most épp Vágvölgyi B. András vágott bele a témába, egészen új, fiatalos szemlélettel (emlékekkel), úgy feltárva az akkori eseményeket, ahogy még nem olvastuk soha.«

»DENNIS LEHANE

VIHARSZIGET

»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 288 oldal
»Ár: 2880 Ft

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a mozikban már vetítik Martin Scorsese legújabb filmjét, a Viharszigetet. Ám mi most nem a mozit szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani, hanem az alapjául szolgáló regényt, ami ugyan már évek óta kapható hazánkban, de a kiadó most a film apropóján az újrakiadás mellett döntött. És milyen jól tették mindezt, hiszen egy zseniális lélektani krimivel van dolgunk, amelyben két nyomozó érkezik egy rejtélyes szigetre, hogy kiderítsék, miképp történhetett az meg, hogy az egyik rab szőrén-szálán eltűnt. A dolgok hátterében természetesen egy igen komoly rejtély húzódik meg, és a nyomozóknak rá kell jönniük, hogy nemcsak a furcsa esettel, de a sziget lakóival is meg kell küzdeniük, legyen szó akár az odazárt lakókról, vagy éppen az ápolószemélyzetről. Dennis Lehane már számtalanszor bizonyította, hogy kiválóan képes feszültséget kelteni (neki köszönhetjük a Titokzatos folyó című regényt is), és ezen zsenije a Viharszigetben is tetten érhető, hiszen szinte már az első oldalakon torkon ragad minket a hangulat, ami nem is ereszt egészen a befejezésig. A számos csavarral és egy megdöbbentő befejezéssel rendelkező mű nem egyszer fog libabőrt varázsolni a karunkra, miközben a nyomozókkal együtt felfedezzük a sziget titkait és lerántjuk a leplet a legnagyobb rejtélyről. A Viharsziget tehát egy kiváló mű, igazi hátborzongató krimi, amit sem a Lehan-rajongóknak, sem a műfaj szerelmeseinek nem szabad kihagyni. Ahogy a könyvből készült filmet sem…«

»WALTER KIRN

EGEK URA

»Kiadó: Nyitott Könyvműhely
»Oldalszám: 260 oldal
»Ár: 2980 Ft

Avéletlen úgy hozta, hogy a legfrissebb számunk két kiemelt könyvajánlója pont olyan művekből állt össze, amelyeknek a közeljövőben érkezik a filmfeldolgozása a mozikba. Persze a dolog érthető, hiszen a kiadók a filmes visszhangot kihasználva is igyekeznek felhívni a figyelmünket a portékájukra, ami a jó könyvek esetében egyáltalán nem baj. Márpedig az Egek ura egy kiváló regény, egy meglehetősen furcsa fickóról, Ryanről, akinek az a dolga, hogy mindenféle céges ügyködések kapcsán embereket rúgjon ki a munkahelyükről. Azonban Ryannek nemcsak az állása rendhagyó, hanem az egész élete, hiszen lakása nincs, az összes tulajdona elfér egy gurulós bőröndben, és élete lényegében abból áll, hogy az egyik „munkaállomásról" utazik a másikra, és ideje nagy részét szállodákban és repülőgépek fedélzetén tölti. Sajátos, akárcsak Ryan életcélja, hogy elérje a levegőben megtett egymillió mérföldes álomhatárt. Walter Kirn regénye egyedi, mulatságos, elgondolkodtató, és irodalmi stílusának köszönhetően minden elemében szórakoztató, tehát ha valamilyen különleges olvasmányra vágyunk, akkor mindenképpen érdemes az Egek ura felé fordítani a figyelmünket.«

»JÁTÉKZENE

UP IN THE AIR (EGEK URA)

»Szerző: Több szerző

»Dalok száma: 12 szám

Úgy voltunk vele, hogy ha már felhívtuk a figyelmet az Egek ura című regényre, akkor utánanézünk a hozzá kapcsolódó többi alkotásnak is. A filmről kialakított pozitív véleményünket a következő számban igyekszünk közzétenni, azonban a filmzene kapcsán már most megosztjuk veletek a gondolatainkat. Az első és legfontosabb dolog, hogy ez egy kiváló album, azonban nem mindenkinek. Egyrészt tudni kell azt, hogy nem egy „tiszta" score albumról van szó, hanem egy válogatáslemezről, amelyen a filmben is elhangzó nóták hallhatók. A számok pedig nem divatos popszámok, illetve mindenféle hypeolt bandák dalai, hanem az igényes, de ritkábban hallható könnyűzenei szerzemények, némi jazzes beütéssel, összeségében egy csipetnyi melankóliát sugárzó hangulattal. Az albumon található tucatnyi szám között olyan szerzemények csendülnek fel, mint a This Land is Your Land Sharon Jones előadásában, vagy a Goin' Home Dan Auerbachtól. Az egyes számok mellett amúgy találhatunk klasszikus, direkt a mozihoz komponált filmzenéket is, és a tizenkét szám együtt tényleg valami egészen kellemes atmoszférát tud a szobába vagy az autóba varázsolni, hogyha betesszük ezt a lemezt a lejátszóba. Ha pedig már szóba jött az autó, akkor megjegyeznénk, hogy – talán a film tematikájának köszönhetően (amiben igen hangsúlyos szerepet kap az utazás) – az Up in the Air leginkább akkor tud jól jönni, ha úton vagyunk valahová. Nyugodt, relaxálós lemez ez, ami segít egy kicsit kikapcsolni a körülöttünk lévő világot, és segít elmélyedni a gondolatainkban. Ha tehát valamilyen könnyed muzsikára vágyunk, de épp nincs semmi ötletünk, hogy mit hallgassunk, akkor az Up in the Air tökéletes választás lehet.«

»MASSIVE ATTACK

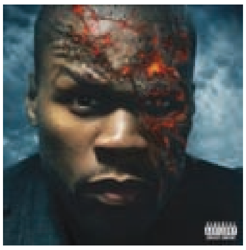
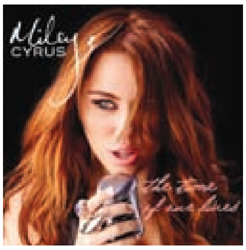
HELIGOLAND

»Kiadó: Virgin

»Dalok száma: 14 szám

Hét év. Ennyi idő telt el a Massive Attack legutolsó albumának megjelenése óta. Most pedig itt a legújabb lemez, ami mondhatni váratlanul potytyant az ölünkbe, a csapat diszkográfiáján az ötödik stúdiómunka, és ha egészen őszinték akarunk lenni a minőségét illetően, akkor azt kell mondanunk, hogy egy kicsit középszerű felhozatallal van dolgunk. Ez persze nem azt jelenti, hogy rossz az album, vagy hogy hallgathatatlan, csupán arról van szó, hogy ettől a csapattól nem ezt szoktuk meg, sokkal átütőbb, stílusformálóbb lemezeket hallhattunk tőlük, amelyekhez képest a Heligoland csak egy tucatmunkának tűnik. A rajongóknak persze nagy valószínűséggel így is be fog jönni ez az album, és amúgy elmondható, hogy a rádiós átlagslágerekhez képest még mindig bőven kellemes felüdülés a Massive Attack új lemeze. Külön pozitívum, hogy egy ütemesebb összeállítással van dolgunk, de a lendület ellenére is megmaradt a korábbi albumokról ismerős kicsit borongósabb hangulat. Érdekes adalék a csapat új munkájával kapcsolatban, hogy a számok önállóan nem nagyon ütnek, valószínűleg nem lesz egy olyan „sláger", amit hosszan fogunk hallgatni, az album számról számra járva nyújt élvezetet – ezt lehet szeretni, vagy sem, olyan szempontból mindenképp értékelendő a dolog, hogy a Heligoland nem egy hullámvasút, amin váltják egymást a stílusok, hanem egy egységes összeállítás, amit jó egyben, akár egymás után többször is meghallgatni. Összességében tehát egy korrekt lemezzel van dolgunk, a hiba csak ott van, hogy a Massive Attacktől jóval többet szoktunk meg…«

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»50 Cent (CD) Before I Self-Destruct	»Lady Gaga (CD) The Fame Monster	»Miley Cyrus (CD) The Time of Our Life	»OneRepublic (CD) Waking Up	»Rihanna (CD) Rated R
				

A DOBOZ

»Rendezte: Richard Kelly
»Szereplők: Cameron Diaz, James Marsden, Frank Langella
»Hossza: 115 perc

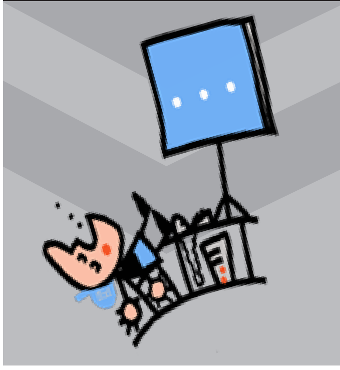
Richard Kelly még a 2000-es évek elején szerzett hírnevet magának Hollywoodban, miután leforgatta az azóta kultfilm státuszba emelkedett Donnie Darko című mozit (amivel egyidejűleg a magasba emelte Jake Gyllenhaalt is). Akkoriban mindenki igazi zseniként emlegette Kellyt, és a szakma, illetve a rajongók alig várták, hogy valami újat tegyen le az asztalra. Kelly következő filmje a Southland Tales lett 2006-ban, azonban ez az alkotás nem nyűgözte le sem a rajongókat, sem a filmes szakembereket. A kisebb bukás után ismét eltelt négy év, és most megérkezett Kelly legújabb filmje, A doboz, amelyet ismét ő írt, és ő is rendezett. A sztori szerint a 70-es években járunk, méghozzá egy amerikai kisvárosban, és egy tipikus család életébe toppanunk, akiknél egy reggel megjelenik egy ismeretlen, és egy fura dobozt hagy a küszöbön. Később a furcsa figura (akinek egy borzalmas seb torzítja el az arcát) ismét megjelenik, és elmagyarázza a doboz működését. A szerkezeten van egy gomb, s ha azt valaki megnyomja a családból, akkor valahol egy ismeretlen meghal, ellenben a família kap egymillió dollárt készpénzben. A meglehetősen fura ajánlat még csak a kezdet a filmben, később számos váratlan fordulat fogja még borzolni a néző idegeit, a cselekmény hatása alá kerülünk, rengeteg kérdés fogalmazódik meg bennünk, ám a recept valahogy mégsem működik, ugyanis a sokkoló lezárást követően az ember csak megrázza a fejét, és nem pontosan érti, hogy mit is szeretett volna a rendező elmeselni ezzel a filmjével. A doboz tehát egy jól induló, csavaros sztori, ami azonban végül a saját rejtélyeibe fullad bele, magyarázat nélkül hagyva a mozilátogatókat...«

KÖNTÖRFALAK

»Rendezte: Dyga Zsombor
»Szereplők: Elek Ferenc, Tompos Kátya, Rába Roland
»Hossza: 81 perc

A hazai filmgyártással kapcsolatban sajnos túlzás nélkül ki lehet jelenteni, hogy ritkán készülnek olyan alkotások, amelyek maradéktalanul kielégítenék a közönség szélesebb rétegeit, azaz nagyon kevés olyan film készül, amely szórakoztatná a moziba járó átlagnézőket. Szerencsére időnként felbukkan egy-egy kivétel (Kontroll, A nyomozó, Kaméleon), és nincs ez másképp 2010-ben sem, hiszen elkészült a Köntörfalak, amely minden szempontból kiválóra sikeredett. A film egy randival indul, ahol a daliásnak távolról sem nevezhető főhős igyekszik összejönni a csinos Eszterrel. A nő ugyan hamar közli Zolival, hogy nincs nála esélye, az este mégis úgy alakul, hogy Zoli hazakíséri Esztert, felmegy egy italra, majd mikor megérkezik Eszter bátyja, különös fordulatot vesznek az események... A Köntörfalak egyik legnagyobb erénye a jól megírt forgatókönyv, amely szépen fel van építve, a könnyed kezdésből jó néhány csavarral alakul át szomorkás emberi drámává, számos meglepetést okozva a nézőknek. A film amúgy egy kamaradarab, azaz a jelentős része egyetlen helyszínen játszódik, éppen ezért fontos, hogy a színészek élettel telítsék meg a vásznat. És nem is panaszkodhatunk, ugyanis a karaktereket megformáló színművészek kiváló munkát végeznek, a mozi egy pillanatra sem ül le, köszönhetően a kiváló színészi játéknak, illetve a feszültséget fenntartani képes rendezői munkának. A Köntörfalak ugyan csak nyolcvan perc, de minden pillanata megéri a mozijegy árát, ugyanis végre egy olyan magyar alkotás került a filmszínházakba, amely szórakoztat, elgondolkodtat, szimpatikus karaktereket mutat be nekünk, és nincs olyan érzésünk a megtekintése közben, hogy valaki csak magának készített egy érthetetlen filmet. Ez a mozi a közönségnek készült, és érdemes is megnéznie mindenkinek...«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA



»TWILIGHT: BREAKING DAWN

Igen, már megint Alkonyat, már megint szerelmes vámpírok, méghozzá a negyedik rész, amit még el sem kezdtek forgatni. Ez az alkotás azért került fel a legkevésbéváró-listánkra, mert tipikus lehúzása lesz a rajongóknak (á la Harry Potter), hiszen a film kétrészes lesz, hogy az alkotók mindent el tudjanak mesélni a könyvből. Persze-persze, ez nagyon jó szöveg, de mi azért tisztában vagyunk vele, hogy csupán arról van szó, hogy a gyártó stúdió kétszer akarja legombolni a mozijegy árát a szerencsétlen lánytömegekről. Innen is gratulálunk nekik...

»24 – A MOZIFILM

Nem tagadjuk, nagy rajongói vagyunk a 24 című sorozatnak, még a gyengébb évadokat is szerettük, de azt még mindig nem nagyon értjük, hogy miért kell ebből a sorozatból mozifilmet csinálni, hiszen pont a lényeg vész el, vagyis hogy az egész évad egyetlen napot, azaz huszonnégy órát mesél el. Akárcsak a balra található negyedik Twilight-rész, úgy ez is inkább pénzhajhászásnak tűnik, hiszen mit lehet kihozni ebből egy közepes terrorista akciófilmen kívül? Eleve már az a gondolat, hogy a 24 óra két órában lesz elmesélve, elveszi a kedvünket az egésztől...

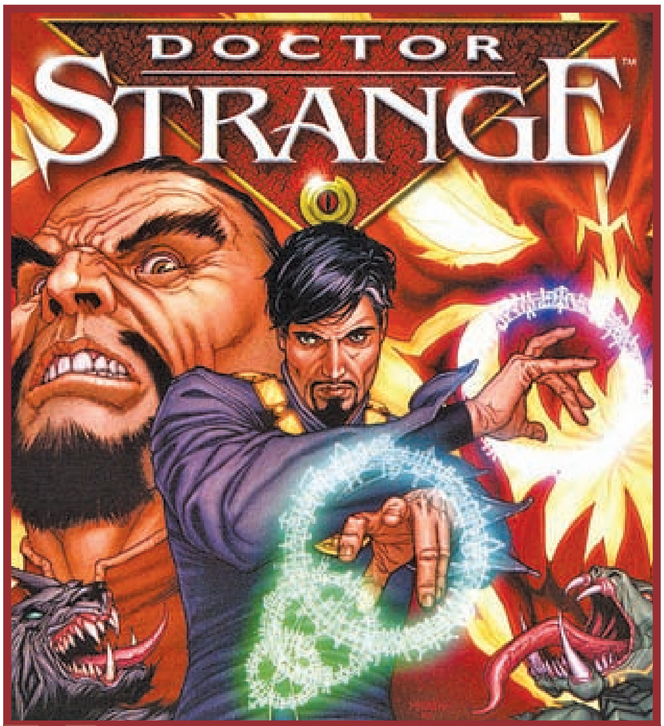
»THOMAS CROWN ÜGY 2

Az eredeti Thomas Crown ügy egy remek film volt a hatvanas évekből Steve McQueen főszereplésével, és ennek a mozinak készült egy remake-je a kilencvenes évek végén (a hős ezúttal Pierce Brosnan volt). Az új Thomas Crown nem volt ugyan egy rossz film, de nem is volt egy korszakalkotó mű, éppen ezért nem világos, hogy miért kell ennek az egyébként lezárt történetnek folytatást készíteni. Vajon ezt is Pierce Brosnan, az egyre kevesebb igényes szerepet kapó egykori James Bond erőltette? Mert ha igen, akkor ettől a mozitól sem várunk sokat...

LOST (5. ÉVAD)

»Lemezek száma: 5 lemez
»Ára: 8390 Ft
»Megjelenés: március 17.

Végéhez közeledik a Lost-saga, amit a rajongók egyrészt izgalommal, másrészt némi keserűséggel fogadnak, hiszen miközben lassan minden titokra fény derül, mindenki tisztában van azzal is, hogy egy megismételhetetlen sorozattól búcsúzunk hamarosan. Vége lesz a találgatásoknak, és a várakozásnak is a rejtélyes szigetet illetően. Miközben ezt a cikket írjuk, Amerikában már javában tart a hatodik évad, márciusban pedig végre érkezik hazánkba az ötödik felvonás DVD-kiadása, a gyűjtők legnagyobb örömére. A jó hétszáz percnyi Lost-élményt biztosító öt lemezen ezúttal nem csupán az évad epizódjai kaptak helyet, de extrákkal is találkozhatunk. Első körben vannak audiokommentárok az egyes epizódokhoz (sajnos csak angolul), és találhatunk négy kisfilmet is a kínálatban (Az eltűnt idő nyomai, Az univerzum titkai, Eltűntek a terepen, Egy nehéz nap Richard Alpeterrel), amelyek a sorozat mitológiájába és hátterébe, készítésébe engednek bepillantást – a kiadónak hála ezek már magyar felirattal is rendelkeznek, szóval bárki élvezheti őket. Nem a legerősebb felhozatal, de a semminél több, és biztos, hogy akinek az első négy széria fenn van a polcán, annak ez sem fog hiányozni a sorból. De ha kimaradtál volna a Lost-őrületből, neked sem késő, hogy belekezdj…«



DOKTOR STRANGE

»Lemezek száma: 1 lemez
»Ára: 1990 Ft
»Megjelenés: február 18.

A szuperhősök nemcsak a képregények lapjain és a filmvásznon hódítanak, de alkalomadtán rajzfilm is készül a főszereplésükkel, és szerencsére a Marvel karaktereket felvonultató animációs széria már hazánkban is elérhető. Elsőként (még hónapokkal ezelőtt) Vasember kapott külön korongot, most pedig a (hazánkban) kevésbé ismert, mégis érdekes és misztikus Doktor Strange egy kalandja jelenik meg DVD-lemezen. Hősünk nem az a tipikus Marvel karakter, hiszen nincs szuperereje, nem mutáns, nem is csípte meg semmilyen radioaktív rovar, egész egyszerűen jártas a misztikumok és varázslatok világában, s ezen tudásával jóval az átlagemberek, de még sok sztrecsruhás világmegmentő társa fölé is emelkedik. A jó másfél órás animációs filmben Strange Tibetbe utazik, hogy a legnagyobb mestertől tanulhasson, hogy még tovább fejlessze a misztikumokban való jártasságát, s útja során – ahogy az várható – egy igen komoly ellenfélbe botlik, akitől nemcsak magát, de az egész világot meg kell védenie. Sajnos a rajzfilm mellett semmilyen más extra tartalom nem kapott helyet a korongon, a nyelvválasztáson kívül sokat nem matathatunk a menüben, de ha szeretjük a szuperhősöket, akkor nem rossz választás a Strange, egy szombat délutánra tökéletes kikapcsolódás lehet.«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»SUPERMAN

A legutóbbi Superman-film, amelyet az X-Mennel elhíresült Bryan Singer rendezett, sajnos csúnya bukta lett, így a jogokat birtokló Warner Bros. most ismét azt tervezi, hogy újraéleszti a szériát (á la Batman), teljesen az elejéről felvéve a kriptoniti acélember történetének fonalát. Ez még annyira nem is érdekes hír, az már sokkal inkább, hogy a stúdió felkérte Cristopher Nolant, hogy bábáskodjon a produkció felett. Ugyan nem ő fogja rendezni a filmet, de producerként tanácsokkal látja majd el a készítőket, hogy minden a megfelelő mederben folyjon. Így már mindjárt ígéretesebb a dolog, várjuk a részleteket…

»ZOMBIELAND 2

Még mindig azon a véleményen vagyunk, hogy a tavalyi év egyik legszórakoztatóbb mozija volt a Zombieland, és örömmel vettük, hogy ezzel nagyjából a világ fele egyetértett, minek következtében a film igen nagy siker lett. Ha pedig valami sikeres, akkor jöhet a folytatás, a Zombieland 2-nek pedig már írják a forgatókönyvét. Ismét visszatérnek a régi szereplők, lesznek újak is, és az egész produkció 3D-ben fog érkezni a mozikba. Lesz tehát megint móka és kacagás, kiloccsan majd némi agyvelő, és valószínűleg tanulunk majd néhány új szabályt a túléléssel kapcsolatban…

»BATMAN 3

Valójában ez már a hetedik Batman-mozi lesz, de a harmadik a Cristopher Nolan-korszakban, és ez az a film, amit jobban várunk minden másnál. Sok konkrétum még nincs a mozival kapcsolatban, annyi bizonyos, hogy ismét Nolan rendezi, és a forgatókönyv már készülőben van, mégpedig az első két részben is tevékenyen részt vevő David S. Goyer közreműködésével. A pletykák szerint egyébként az új kalandban (ismét) Rébusz lesz Batman ellenfele, és mi bízunk benne, hogy ez az információ igaznak bizonyul majd, ugyanis Rébusz egyike a legérdekesebb Batman-gonoszoknak…

facebook

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru már elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, és azt is említettük, hogy megtartottuk az első nyereményjátékainkat, melyek keretében képeket kellett feltölteni a PC Guru Facebookos albumába, és a nyertesek fotóit meg is találhattátok itt az újságban. Azóta a közösségünk tovább bővült, jelenleg több mint ötszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen hamarosan újabb értékes nyereményjátékkal jelentkezünk!

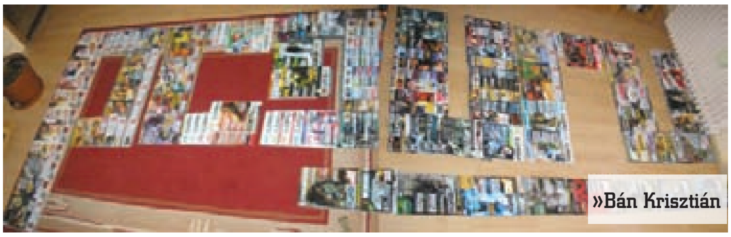
GAZDÁRA TALÁLT A WEBKAMERA!

Az előző számunkban meghirdetett Facebookos játék lényege az volt, hogy mindenki töltsön fel képeket a közösségi portálra a PC Guru gyűjteményéről. A nyertest nem az alapján választottuk ki, hogy menynyi PC Guruval rendelkezik, hanem elsősorban a kreativitást díjaztuk.

Végül a szerkesztőség egyöntetű véleménye alapján **Juhász Norbert** *„Alien vs GuruMan”* című fotóját kiáltjuk ki nyertesnek. Gratulálunk neki, nyereményét postán fogjuk eljuttatni a számára.

ÉS VÁLASZTOTTUNK KÜLÖNDÍJASOKAT IS!

A játékunkra jó pár igen kreatív fotó érkezett, így végül úgy döntöttünk, hogy a „főnyereményen” kívül néhány különdíjat is kisorsolunk. A szerencsések ezúttal különböző játékos témájú pólókkal lesznek gazdagabbak, a nyereményeket itt is postai úton fogjuk eljuttatni a szerencséseknek.


»Bán Krisztián

»Juhász Gábor

Csatlakozz hozzánk te is a Facebookon! Ha még nem vagy tagja a közösségi portálnak, akkor csak regisztrálnod kell a www.facebook.com oldalon (van magyar nyelven is), és rákeresni a PC Guru csoportra, majd egyetlen kattintással csatlakozni.

»Nagy Bálint

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által.

Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

»JÁTÉKDEMÓK:
Zombie Driver / 1001 Nights: The Adventures of Sindbad / Boonka / Evoly / Habitat: Rescue Lions Pride / King's Smith / Rasputin's Curse / Strange Cases: The Tarot Card Mystery / he Clumsys 2: Butterfly Effect

»INGYENES JÁTÉKOK
Generally / Suave / Super Tux

»VIDEOK
Aliens vs Predator (2db) / Battlefield Bad Company 2 / Bioshock 2 / Command & Conquer 4 / Fallout: New Vegas / Just Cause 2 / Lego Harry Potter (2db) / Magicka / Napoleon Total War / Stargate Resistance / Supreme Commander 2

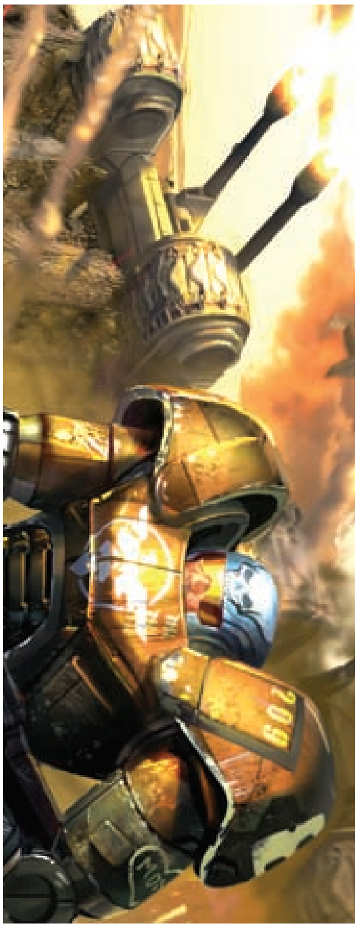
»PCG LIVE
Bioshock 2 / Dark Void / Heavy Rain (PS3) / Mass Effect 2

»MOZIELŐZETESEK
Cop Out / Ghost Writer / Repo Man / The A-Team / The Crazies / Wall Street: Money Never Sleeps

»HÁTTÉRKÉPEK
Aliens vs Predator (3db) / Dante's Inferno / Dead Space 2 / Heavy Rain / Prince of Persia (2db) / Star Trek: Online / Star Wars Battlefront: Elite Squadron / Bioshock 2 (3db)

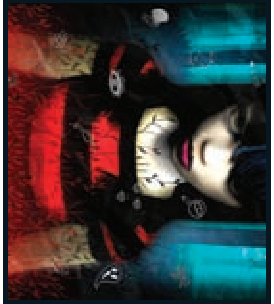
»TURKÁLÓ
CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.7.1893 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v10.1 és nVidia Forceware 196.21 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a / WinRar v3.91 | Képkezelés: GIMP v2.6.8 / Hypersnap v6.61.05 / Paint.NET v3.5.3 / XnView 1.97 | Multimédia: Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.5.1 / Format Factory v2.20 / K-Lite Codec Pack v5.7.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / Quicktime Player v7.6.5 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.572 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.5 / Game Booster v1.31 / Smart Defrag v1.40 / Glary Utilities v2.19.0.800 | **Számítógép védelem:** Avira AntiVir Personal v9.0.0.415 / Comodo Internet Security v3.14.130099.587 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített adatbázissal - 2010.02.16)

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN TELJES JÁTÉK

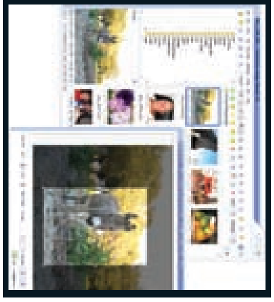


ZOMBIE DRIVER
DEMO

THE PATH
MAGYARÍTÁS



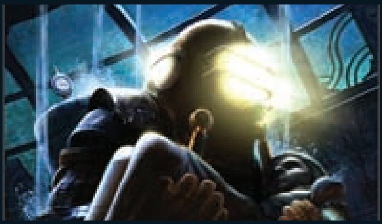
FASTONE IMAGE VIEWER
TURKÁLÓ



PCGURU DVD

WATCHMEN THE END IS NIGH 1-2

2010. 04.



BIOSHOCK 2
PCG Live videoteszt

COP OUT
Mozi előzetes

PCGURU

DVD 04.

»R.U.S.E.

Már-már azt hittük, hogy soha többé semmi érdemleges nem történik majd a második világháborús stratégiákban, mikor jött az amúgy is stratégiareformáló kedvében mindenfélébe belekapó Ubisoft, és kimondta a varázsszót: ruse. Ez az angol kifejezés magyarul leginkább a csel vagy a trükk szavakkal adható vissza, és ezek bizony tökéletesen körülírják, miről is szól ez a minden szempontból modern és aktuális valós idejű stratégia. A játékélmény nagy része ugyanis abból ered, hogy bár a végcél nem lép ki a szokásos keretekből, a felhasználható eszközök lényegében arra ösztönzik az embert, hogy ne nyers erővel, hanem taktikával és fifikával törjük meg az ellenséget, hovatovább úgy vezessük az orránál fogva, hogy még a végén se értse, mi történt. Tulajdonképpen kevés az, amit nem tudunk a R.U.S.E.-ról, de a következő számban immár lehull a lepel az utolsó apró részletről is.«

»TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Tom Clancy regényeinek következő feldolgozását tulajdonképpen biztosra vettük, csak azt nem tudtuk, mikor érkezik. A megannyi repülős és kémkedős mellékvágány után visszatérünk az egyszerű bakák történetéhez, már persze amennyiben az igen közeli jövőben játszódó, közepesen lehetetlen politikai helyzetet és haditechnikai fejlettséget felvázoló Ghost Recon-sorozat főszereplőit sorolhatjuk ebbe a kategóriába. A Future Soldier alcímmel sem vagyunk sokkal beljebb, hiszen a híres író regényei mind a holnap lehetőségeit mutatják meg, a neten közzétett előzetes videó alapján pedig csak az tuti, hogy a játék nagy újítása a láthatatlanság köpenyébe bújó mesterlövészek lesznek. Bár ez a multi szempontjából nem sok jót ígér, mi azért bizalommal tekintünk az új Ghost Recon elé.«

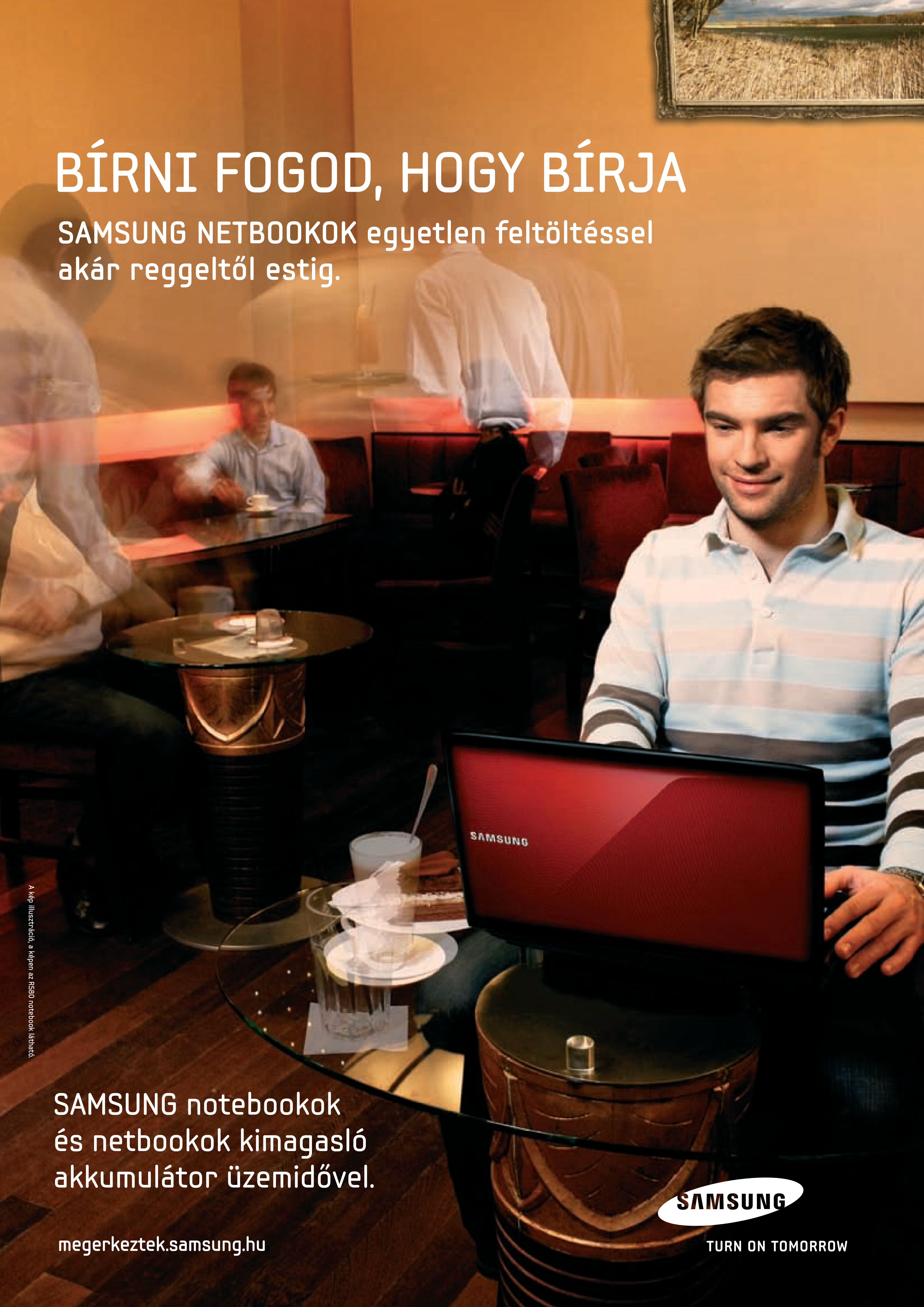
»CIVILIZATION V

Sokan már-már eldöntött meccsnek gondolták azt, hogy ki viszi haza a 2010 legjobb stratégiájának járó díjat, hiszen a Starcraft 2 valószínűleg mindent visz majd, amit csak a kategória felkínál neki. Aztán egy álmos februári napon a Firaxis bejelentette, hogy bár a világ nem rájuk figyel, ők azért elkezdtek komolyabban foglalkozni egy folytatással. Na nem kell nagy címre gondolni, csak valami Civilizationnek az ötödik epizódja készül, egy nevenincs Sid Meier receptje szerint, szóval nem kell nagy csinnadrattát csapni. Amúgy is éppen csak hozzányúlnak picit a grafikai alapokhoz, no meg megreformálják a harcrendszert és az olyan alapvetően a kilencvenes évek óta változatlan elemeket, mint a pályaegység felépítése, a városok menedzsmentje, no meg a diplomácia. Említésre sem méltó ez az egész, mi is csak azért pazaroljuk rá a helyet, mert speciel pont a világ egyik legjobbjának tartjuk a Civet.«

»ASSASSIN'S CREED 2

Jó hónapja lesz nálunk a Ubisoftnak, úgy tűnik ugyanis, hogy minden fontosabb címükre jut majd pár oldal – melyikre több, melyikre kevesebb. Ezio kalandjainak PC-s változatát például egészen részletesen kívánjuk kivesézni, és ha már itt tartunk, megpróbálunk minden apró-cseprő bitnyi információt és látnivalót kifacsarni a játékból. Tudtátok például, hogy ha egy adott helyen jó időben a mélybe nézünk, egy óriáskalmár kacsint vissza ránk? Na ugye, hogy érdemes lesz odafigyelni a legapróbb keretes írásra is? Készülünk még teljesítményteszttel, alaposan utánajárunk majd a Ubi új, meglehetősen rossz hírű másolásvédelmének, és persze azt is eláruljuk, mennyire éri meg pénzt áldozni az olasz ficsúrból olasz bérgyilkossá nemesedő nemesember kalandjaira. «

CARSTYLING.HU
MAGYAR AUTÓTUNING PORTÁL - HTTP://CARSTYLING.HU
TUNING
SHOW
2010
aeromotions
NYERJ
EGY ÁTÉPÍTETT AUTÓT
A BELÉPŐJEGYEDDEL!!!
részletek: www.tuningshow.hu
PLAYBOY
ENERGY DRINK
WWW.PLAYBOYENERGY.HU
19-21.
BUDAPEST
HUNGEXPO
MÁRCIUS
* BUDAPESTEN ELŐSZÖR
A TOLVAJTEMPÓ SHELBY ELEANOR GT!!!
* KÜLFÖLDI ÉS HAZAI EXKLUZÍV AUTÓCSODÁK
* FUEL GIRLS SHOW, KONCERTEK, SZTÁROK
* DRIFT SHOW NEMZETKÖZI PROFIKKAL
GONE IN 60 SECONDS
auto MAGAZIN
totalcar
MISSO
AUTO PIAC
online FOTÓ
CKM
[origo]
SHAKER COCKTAILS
Blikk
tv2.hu
rádió 1
Csak igazi mai sláger megy
INFO-LINE: +3620 578 1166 :: WEB: WWW.TUNINGSHOW.HU


BÍRNI FOGOD, HOGY BÍRJA
SAMSUNG NETBOOKOK egyetlen feltöltéssel akár reggeltől estig.
SAMSUNG
A kép illusztráció, a képen az R580 notebook látható.
SAMSUNG notebookok és netbookok kimagasló akkumulátor üzemidővel.
megerkeztek.samsung.hu
SAMSUNG
TURN ON TOMORROW